

پیارے دوستوں کورل ڈرا 12 کی یہ الیکٹرانک کتاب آپ کی خدمت میں آئی ٹی دنیا ڈاٹ کام (www.itdunya.com) کی طرف سے پیش کی جا رہی ہے۔

امید ہے یہ آپ سب کو پسند آئیگی۔۔۔ اور انشاء اللہ یہ آپ کے علم میں اضافے کا باعث بنے گی۔

کچھ آئی ٹی دنیا ڈاٹ کام کے بارے میں: آئی ٹی دنیا ڈاٹ کام

پاکستان میں اردو زبان میں مفت IT کی تعلیم دے رہی

ہے۔ یہ ویب سائٹ ایک فورم کی شکل میں کام کر رہی ہے۔ اس

کی بہترین ماحول کی وجہ سے اب تک ہزاروں ممبرز یہاں

پر سیکھنے اور سیکھانے کے عمل کو جاری رکھے ہوئے ہے۔

آئی ٹی دنیا ڈاٹ کام کا پیغام: ہمارا پیغام آئی ٹی سے منسلک افراد

سے یہی ہے کہ وہ آئی ٹی دنیا ڈاٹ کام پر آئے۔ اور آئی ٹی کے

حوالے سے اردو زبان کے ترقی میں اہم کردار ادا کریں۔۔۔ اس

سے نہ صرف اردو زبان کی مقبولیت میں اضافہ ہوگا بلکہ وہ

اپنے علم سے بہت سارے لوگوں کی زندگیوں میں روشنی ڈال

سکتے ہیں۔

آپ سب سے درخواست ہے کہ ITDunya.com کو اپنے تمام

دوستوں اور رشتہ داروں سے ضرور شیئر کریں۔ تاکہ وہ

بھی اس فیملی کا حصہ بن سکیں۔

آپ سب کا بہت بہت شکریہ۔۔۔

QUICK START SERIES



کورل ڈرا 12



تعلیمی

CorelDRAW 12
Graphics Suite

Corel Corp.

پیش لفظ

کمپیوٹر گرافکس کی دنیا میں گولڈن ارباب سے متبادل ترین نام ہے جس کا ورژن 12 حال ہی میں ریلیز ہوا ہے۔ اس کتاب کے لکھنے کا مقصد ان افراد کو جو ابھی گولڈن ارباب سے آشنا نہ جانتے ہیں وہ چاہیں ان کی معلومات حاصل کرنا چاہتے ہیں۔ سادہ ترین الفاظ میں رجسٹری فرام کرنا ہے۔

میں کی سال سے گولڈن ارباب میں ڈراما کے کام کر رہا ہوں۔ اس لئے آپ، لکھنے کے کام میں اس کتاب کو واقعی انفرادیت میں لکھنے کی بجائے ایک ڈرامائی ٹکڑے سے لکھا ہے۔ جس طرح ڈراما لکھ لکھنے کا آواز ایک لائن ہائے سے کیا جاتا ہے، یا لکھ اسی طرح اس کتاب کے ورژن گولڈن ارباب کے انفرادیت لکھ لکھنے کے عمل کا آواز بھی ایک لائن ہائے سے ہی کیا گیا ہے۔ بنیادی اشکال، ہائے کے عمل کے ساتھ ہی آپ اپنے دماغ اور لکھنے کے عمل کو دیکھ سکتے ہیں۔ چار ڈراما کے استعمال کے ساتھ ہی لکھنے کے اس کے بعد گولڈن ارباب کے مختلف ٹولز کا استعمال بتا دیا گیا ہے۔ پھر اس میں آپ کو استعمال کے بارے میں اور آواز میں ڈراما کے بیچ کی سیٹھ اور اس کو پختہ کرنے کا عمل شامل ہے۔

مجھے بڑی امید ہے کہ میری یہ کوشش گولڈن ارباب 12 لکھنے والوں کیلئے ایک ریفر انس ایک کا رہے۔ حاصل کرنے کی۔ میں نے اس کتاب کو جو کمال سے مکمل اور درست بنانے کی حد درجہ کوشش کی ہے لیکن ہر کمال انسان کا اپنا چٹا ہے اس لئے ہو سکتا ہے کہ اس میں کوئی کمی رہی ہو۔ اگر آپ کوئی کمی دیکھیں تو کوئی خط لکھیں یا میں آپ سے رابطہ کرے۔ میں آپ کی تنقید کا آمادہ خاطر ہوں۔

آخر میں اپنے بے حد مزے دوست محمد سعید اقبال کا بے حد شکریہ ادا کرتا ہوں جس نے اس کتاب کو پایہ تکمیل تک پہنچانے میں ہر لمحہ میری رجسٹری فرام کی اور ڈراما کو واقعی بنانے میں اس سے فائدہ

والسلام

آپ کا بھائی

سلیم سٹی

saleem_sethi@hotmail.com

فہرست

5

پیش لفظ

15

آپ کی پہلی کورل ڈراما کی بنیادیں

- 15 (Title Bar) ٹائٹل بار
- 17 (Menu Bar) منو بار
- 18 (Toolbar) ٹول بار
- 18 (Interface) انٹرفیس
- 20 (Title Bar) ٹائٹل بار
- 20 (Menu Bar) منو بار
- 20 (Tool Box) ٹول باکس
- 22 (Status Bar) اسٹیٹس بار
- 22 (Property Bar) پراپرٹی بار
- 23 (Flyout) فلیوٹ
- 24 (Standard Toolbar) اسٹانڈرڈ ٹول بار
- 26 (Document) ڈاکومنٹ
- 27 (Status Bar) اسٹیٹس بار
- 29 (View) ویو
- 32 (Help) ہیلپ

باب نمبر 2: بنیادی ڈرائنگ

35

- تعارف 35
- لائسن کے ساتھ کام کرنا 35
- گرڈ (Curve) 36
- پیرز (Bezier) لائنیں اور گریڈ 37
- مسطحی اور پیرز لائنیں 38
- دائرے اور بیضیوں کی اشکال 39
- کثیر الاضلاعی اشکال اور حبابے 40
- اینگلیس لائنیں کرنے کے طریقے 41
- دائرہ (Rulers) کا استعمال 42
- گراؤڈ لائنیں (Guideline) کا استعمال 44
- گراؤڈ لائنیں کرنا 45
- Snap to Grid 46
- کاغذ پر لائنیں کاغذ پر کرنا 46
- Snap to Guidelines 48
- پیرز لائنیں اور گراؤڈ 49
- پیرز لائنیں (Spiral) 49
- گراؤڈ 49

باب نمبر 3: آرٹک میڈیا ٹول

51

- تعارف 51
- Presser ٹول کا استعمال کرنا 51
- Brush ٹول استعمال کرنا 52
- Object Sprayer ٹول استعمال کرنا 54
- Calligraphic ٹول استعمال کرنا 56
- Pressure ٹول استعمال کرنا 57

آرٹک میڈیا کے انٹیکس اپڈیٹ کرنا

58

59

باب نمبر 4: جدید ڈرائنگ

63

- تعارف 63
- اینگلیس ٹول گروپ اور ان گروپ کرنا 63
- لیڈر کے ساتھ کام کرنا 64
- ایڈجسٹ کو لائن کرنا 67
- نورڈ (Nodes) کے ساتھ گریڈ میں تبدیلی کرنا 68
- نورڈ کو استعمال کرتے ہوئے اشکال میں تبدیلی کرنا 70
- Knife ٹول استعمال کرنا 72
- Erase ٹول استعمال کرنا 73
- Smudge Brush ٹول استعمال کرنا 74
- Roughen Brush ٹول استعمال کرنا 74
- Free Transform ٹول استعمال کرنا 75
- لوٹے کی ڈرائنگ 77
- کشی کا تصحیح 80
- سورج 82

باب نمبر 5: ٹیکسٹ کے ساتھ کام کرنا

85

- تعارف 85
- آرٹک ٹیکسٹ کا استعمال کہاں کرنا چاہیے؟ 86
- آرٹک ٹیکسٹ کے ساتھ کام کرنا 86
- آرٹک ٹیکسٹ کو سکریں پر لکھنا 86
- آرٹک ٹیکسٹ کا استعمال کہاں کرنا چاہیے؟ 87
- آرٹک ٹیکسٹ لکھنا 87
- آرٹک ٹیکسٹ کو ایک اور سے تبدیل کرنا 88

- 90 Text پر اپنی بار
- 92 ٹیکسٹ کو فارمیٹ کرنا
- 93 حروف کو فارمیٹ کرنا
- 95 جی آرگراف فارمیٹنگ (Paragraph Formatting)
- 97 ٹیبل (Table) میں کرنا
- 98 کالمر بنانا
- 99 ہائپرلنکس کو استعمال کرنا
- 100 ٹیکسٹ کے اندر تبدیلیاں کرنا
- 101 Find and Replace استعمال
- 102 ہونے سے حرف کو آجی میں تبدیل کرنا
- 103 سپیل چیک کرنا
- 104 گرامر چیک کرنا
- 105 تھیسارس (Thesaurus) کا استعمال

باب نمبر 6: ٹیکسٹ کا جدید استعمال

- 107 تعارف
- 107 ٹیکسٹ کو کسی پاتھ پر فٹ کرنا
- 110 ٹیکسٹ کو اوور لپسٹ کے ساتھ ترتیب دینا
- 111 اوور لپسٹ کے اندر لائنز کو ترتیب دینا
- 112 Unlink کیا ہے
- 113 انگریزی حروف میں تبدیلی کرنا
- 114 حروف کا درمیانی فاصلہ قائم کرنا
- 116 ٹیکسٹ ٹائمر کے ساتھ کام کرنا
- 119 فریمز کو ایک دوسرے سے لگ کرنا

باب نمبر 7: آؤٹ لائن ٹول

- 123 تعارف

- 123 Outline پنل کا پائڈاگ باکس
- 124 آؤٹ لائن کی پوزیشن
- 124 آؤٹ لائن کے عناصر
- 126 آؤٹ لائن کا رنگ تبدیل کرنا
- 127 آؤٹ لائن کے کوٹے
- 128 کوٹوں کی پیمیر کے نشان لگانا
- 129 اطلاقی کی آؤٹ لائن استعمال کرنا
- 130 ہائپر لک ہار کے ساتھ آؤٹ لائن کے آپشنز
- 131 Behind آؤٹ لائن
- 131 اوور لپسٹ کے ساتھ آؤٹ لائن کی موٹی تبدیل کرنا
- 132 Outline Color Dialog ٹول
- 134 فرمائل
- 135 فرمائل کے ذریعے رنگ کا انتخاب
- 136 فرمائل
- 136 آؤٹ لائن کی پیمیر کرنا

باب نمبر 8: اوور لپسٹس میں رنگ بھرنے

- 139 تعارف
- 140 یونیفارم فیل (Uniform Fill) استعمال کرنا
- 140 فائونٹین فیل (Fountain Fill) استعمال کرنا
- 143 ٹیکسچر فیل (Texture Fill) استعمال کرنا
- 146 پوسٹ سکرپٹ فیل (PostScript Fills) استعمال کرنا
- 148 پٹرن فیل (Pattern Fill) استعمال کرنا
- 151 مش فیل (Mesh Fill) استعمال کرنا
- 153 انٹرایکٹو فیل (Interactive Fill) استعمال کرنا
- 153 فرمائل
- 154 فرمائل کو پیمیر کرنا

باب نمبر 9: انٹر ایکٹو ٹولز

157

- تعارف 157
- Interactive Blend ٹول استعمال کرتا 158
- Interactive Contour ٹول استعمال کرتا 159
- Interactive Distortion ٹول استعمال کرتا 160
- Push and Pull Distortion 161
- Zipper Distortion 162
- Twister Distortion 162
- Interactive Envelope ٹول استعمال کرتا 163
- Interactive Extrude ٹول استعمال کرتا 165
- Interactive Drop Shadow ٹول استعمال کرتا 167
- Interactive Transparency ٹول استعمال کرتا 168
- Transparency Mask ٹول استعمال کرتا 169

باب نمبر 10: امیجز کے ساتھ کام

173

- تعارف 173
- ایچ کی لارنٹس 173
- امیجز کو امپورٹ کرتا 173
- سکرین پیک کو استعمال کرتا 174
- بٹ مپ امیجز 176
- بٹ مپس کو کاٹنا 177
- بٹ مپ کیلے خصوصی تکنیکس 178
- کلر ماسک (Masking) 184
- امیجز کو چھوڑ دینا اور چھایا کرتا 185
- امیجز کو ایکسیپرٹ کرتا 185

باب نمبر 11: پیج لے آؤٹ

187

- تعارف 187
- لے آؤٹ سائٹ 187
- لے آؤٹ سائٹ پر کرتا 188
- لے آؤٹ اضافی کرتا 190
- لے آؤٹ کے رنگ کا تعین کرتا 192
- لے آؤٹ کا ڈیزائن کرتا 194
- لے آؤٹ صفحات پر چھایا 195

باب نمبر 12: پرنٹنگ

197

- تعارف 197
- پرنٹنگ کا انتخاب کرتا 197
- پرنٹنگ کرتے وقت لے آؤٹ سائٹ استعمال کرتا 198
- لے آؤٹ لنگوئج میں پرنٹ کرتا 200
- پرنٹنگ ٹول استعمال کرتا 201
- پرنٹنگ میں پرنٹ کرتا 203

پاپ فمبر

کورل ڈرا کی بنیاديات

تعارف

کورل ڈرا گرافک (Graphic) ڈیزائننگ کیلئے اچھالی طاقت کا حامل پروگرام ہے۔ اس طاقت کی وجہ سے یہ مزید اچھال کیلئے ایک بہترین ماحول فراہم ہے جس میں آپ کو ٹولز (Tools) اور ایکٹس (Effects) کا طبعاً بہت احزانہ پائیں گے۔ مزید اچھال آپ کے ذریعے آپ ان میں سے بہتر ٹولز اور ایکٹس کا استعمال کرسکیں گے۔

مبصرانہ کی دنیا میں گرافک ڈیزائننگ کے پروگراموں کو، انعام میں تقسیم کیا جاتا ہے۔ گرافک پروگرام کی پہلی قسم رت مپ (Bitmap) پروگرام ہیں جیسے ایڈوب فوٹو شاپ (Adobe Photoshop) وغیرہ جن کے اندر اشغال رت مپ کی شکل میں تیار ہوتی ہیں۔ جبکہ گرافک پروگراموں کی دوسری قسم ویکٹر (Vector) گرافکس ہے جس میں گرافکس کو ریاضی کی کرویہ (Curves) کے ساتھ بنایا جاتا ہے۔ کورل ڈرا کا چھٹی قسم گرافک ڈیزائننگ کے پروگراموں کی دوسری قسم سے ہے۔ مزید غور کرکے کورل ڈرا کے ساتھ کورل فوٹو پینٹ (Corel PHOTO PAINT) بھی دستیاب ہوتا ہے جو کہ رت مپ اشغال میں تبدیلی کرنے اور انھیں تخلیق کرنے کیلئے اچھالی طاقت کا حامل پروگرام ہے۔

اس سے پہلے کہ آپ کورل ڈرا کے ذریعے اپنی پہلی ڈیزائننگ کا شروع کریں آپ کو کورل ڈرا کے اس کاموں کے بنیادی تصورات کے بارے میں پتہ ہونا چاہیے جو کورل ڈرا سیکھنے پر یا نمکین کے پیچھے کرتا ہے۔

جس طرح سے کورل ڈرا (Corel Draw) کا ہے اس کو سمجھنے سے آپ کو سمجھ کر دینا پڑے گا کہ ڈیزائننگ کو پورے وقت کا پی یا رت مپ کے لئے ڈیزائننگ میں لائے میں زیادہ آسانی ہوگی۔ کورل ڈرا ویکٹر گرافکس کی بنیاد پر بنا ایک پروگرام ہے جس کا مطلب ہے کہ یہ پروگرام ایکٹر بناتے کیلئے ہر اشغال کے اصولوں پر مبنی ویکٹر ڈیزائننگ میں لاتا ہے۔ ویکٹر ڈیزائننگ ہوتی ہیں جن کا ساتھ اور انھیں (فلم) دوہار چھائی ہوئی ہے۔ جو فائلیں کورل ڈرا میں محفوظ ہوتی ہیں حقیقت میں وہ فائلیں کی نوعیت اور ان کی جگہ نسبت رنگ اور مختلف اصول کے بارے میں معلومات پر مشتمل ہوتی ہیں۔

نوٹ: رت میپ یا ایکسلر (Pixels) کی جتنی تعداد کی بجائے تصویر میں کون کون سے رنگ ہیں، ان کے فرق کو دیکھنا زیادہ مفید ہے۔ اس کی وجہ سے رنگ ایک عام سی شکل بن کر اس شکل پر مشتمل ہو سکتی ہے جو علیحدہ علیحدہ ہو کر دکھائی دے گی۔ لیکن وہی شکل چند گزری تو پھر انسانی آنکھوں سے بنائی جا سکتی ہے جس سے اس کا ساڑھ بہت گھبرا رہتا ہے۔

نہیں کہیں گے کہ اس سے پہلے اس کے مقابلے کی بٹ میپ فائل سے قدرے
چھوٹی ہوئی ہے۔ یہ 27.24 KB کی بٹ میپ فائل کہہ کر فوراً ہی سرف 112 KB کی فائل
بڑھ گئی۔

جواب: اگر آپ کو دل کی ایک طرف پر مشتمل خالصت اور اضافی خواہاں بھی رہتی ہیں۔ آپ کو دل
اور اس کی ایک طرف میں ہی تصور کو بڑی آسانی سے چھوٹے سے آنکھ یا ایک بڑے سائز کے دل بوند
میں چھوڑ سکتے ہیں۔ جبکہ آپ ایک بڑے سائز کے تصور کو چھوٹے سے بڑا کرتے ہیں تو اس کی کوئی
میں فرق آتا ہے۔ اس کی وجہ یہ ہے کہ جب بڑے سائز کے تصور کو بڑا کیا جاتا ہے تو اس میں موج
کاملاً یا تھوڑی مقدار میں رہتی ہے جبکہ ان کا سائز بڑھا جاتا ہے۔ جبکہ کوئی دل کی ایک طرف پر مشتمل
تصور میں ایسا نہیں ہوتا اور بڑا سا بڑا کرتے ہوئے اس کی کوئی میں کوئی فرق نہیں آتا۔
ہاں اگر آپ ایک بڑے سائز کے تصور کو کم کرنا چاہتے ہیں تو اس میں کوئی فرق نہیں آتا۔

[illegible]

آپ کی رہنمائی میں یاد دلاؤ گی یہاں تک کہ۔
 گوارا کر آپ کو وہ قابلیت سہا کرے جس سے آپ اپنا ہر مشورہ کے مطابق گراؤ
 سکتے ہیں۔ آج بھی بہت سی گرائس صرف پریشانگیوں کی بنیاد پر اور کولڈ ڈرائی کی دیکھ کر
 مشعل گرائس پر غلبہ کیلئے سب سے بہتر ہیں۔ کولڈ ڈرائی کے دیکھ کر پریشانگیوں کی بنیاد پر
 آپ کو گرائس پر غلبہ کیلئے بہترین اصول دیتے ہیں۔ اس کے بعد کولڈ ڈرائی کو پانی
 آسانی سے کسی بھی حالت میں تبدیل کرنے کی صلاحیت بھی رکھتا ہے۔ حقیقت میں کولڈ ڈرائی کے

اخراجی قابلیت مندرجہ ذیل ہے کہ وہ اپنے ہر ڈیٹا اسٹریمنگ کو دو مشہور فارمیٹس JPEG اور GIF میں تبدیل کر دے جو کہ ویب بھینچ میں استعمال ہوتی ہیں۔

کورل ڈرا کی اصطلاحات

اس سے پہلے کہ آپ کو رول ڈاؤن کر سکیں شروع کریں آپ کیلئے متعدد ذیل اعطائے جاتے ہیں

(Object) **موضوع**

لوچکیت دو آواز دھنست ہوتا ہے جس میں آپ آسانی سے تہہ ملی کر سکتے ہیں۔ ان میں تصویریں ایسا
 شکل لائیں آجھی ترجمہ کیلئے علامات اور ٹیکسٹ (Tag) وغیرہ شامل ہیں۔

(Drawing) ڈرائنگ

وہ کلام جو آپ کو دل ڈرا کے اندر کرتے ہیں۔ مثال کے طور پر آیت کے مختلف غور سے "کیونکہ وہ" اور "پھر" اور "لہذا" کے ذریعے بیان کیے گئے۔

ڈاکر (Docker) ویڈیو

یہ ایک ایسی دوا ہوتی ہے جو آپ کے کام کرنے کے دوران کھلی رہتی ہے اور اس میں آپ کی ضرورت کی تمام چیزیں دستیاب ہوتی ہیں۔

فطاری آؤٹس (FVOUTS)

لولہ پاؤں میں یہ ایک ایسا غنیمت ہوتا ہے جس کو دہانے سے اس سے متعلقہ مزید فوائد دستیاب ہوتے ہیں۔

عکریب مک (Scrapbook)

یہ ایک فولڈر ہے جس میں موجود کلپ آتے تو فوراً مختلف فائلوں کی زبان واریٹین FTP سائٹس اور دوسری بے شمار چیزیں آپ کی انجی ڈرائنگ میں استعمال کر سکتے ہیں۔

تصاویر کوچک (Thumbnails)

مچھولی اور کم رہ پڑ لوٹن والی اسے بچا۔

آرٹسٹک ٹیکسٹ (Artistic Text)

فلسفہ کی ایک قسم ہے جس پر خصوصی اصطلاحات لگائے جاسکتے ہیں مثلاً اشیاء، فیروزہ۔

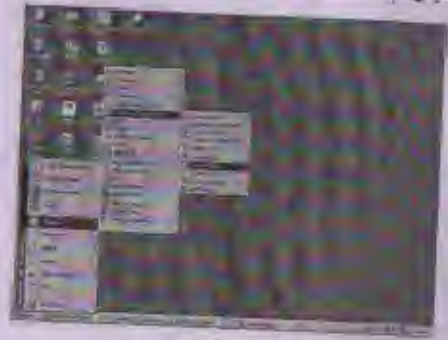
ڈرافٹ ٹیکسٹ (Paragraph Text)

ٹیکسٹ کی ایک اور قسم میں ڈرافٹ ٹیکسٹ کو خاک کی صورت میں لکھتے ہیں۔ یہ قسم تصویر پر ڈرافٹ ٹیکسٹ میں بہت کارآمد رہتی ہے۔

گولڈ ڈرافٹ کا آغاز کریں

گولڈ ڈرافٹ شروع کرنے کیلئے آپ مندرجہ ذیل میں درج ہیں۔

1. کمپیوٹر کی سکرین کے ایک کونے میں کلک کرنے والے Start بٹن کو بائیں بائیں بائیں کے کورسرو پر لایا گیا پھر کورسرو کو CoreIDRAW Graphics Suite 12 Programs پر لایا گیا اور اس پر کلک کریں۔
2. گولڈ ڈرافٹ کی ویکٹور ڈیٹا کی سکرین پر آپ کے سامنے آجائے گی جیسا کہ شکل نمبر 1.2 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 1.2 گولڈ ڈرافٹ

گولڈ ڈرافٹ کا انٹرفیس (Interface)

گولڈ ڈرافٹ کی ویکٹور ڈیٹا کے سامنے گولڈ ڈرافٹ کا آغاز کرنے کیلئے سچا چکر (Options) دکھائی ہے جنہیں شکل نمبر 1.1 میں تفصیل کے ساتھ دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 1.2 گولڈ ڈرافٹ کی ویکٹور ڈیٹا

شکل نمبر 1.3 ڈرافٹ کے آئیٹمز

| آئیٹمز | نام | اس کا کام |
|--------|-------------------|---|
| | New | اس سے ایک نئی ویکٹور ڈیٹا کھول کر سامنے آجائے گی جس میں آپ اپنا ڈرافٹ بناسکتے ہیں۔ |
| | Recently Used | یہاں پر ان فائلوں کی ایک لسٹ ہوتی ہے جن پر آپ نے کچھ عرصہ پہلے کام کیا تھا۔ اس لسٹ میں آپ جس فائل کے نام پر کلک کریں گے وہ فائل کھول جائے گی۔ |
| | Open | اس سے Open بٹن کا ایک کسٹم کھول جائے گا جس میں آپ اس کسٹم کو کھول سکتے ہیں۔ |
| | New from Template | اس کے ذریعے آپ پہلے سے بنے نمونے سے اپنا ڈرافٹ بنائیں گے۔ |
| | CoreIDRAW | اس کے ذریعے آپ آن لائن ویب سے مختلف قسم کے ڈرافٹ ڈیٹا کھول سکتے ہیں۔ |
| | What's New | گولڈ ڈرافٹ کے نئے ورژن میں شامل نئی تبدیلیوں اور اضافوں کی فہرست اور ان کی وضاحت۔ |

نئی ڈرافٹ شروع کرنے کیلئے آپ ویکٹور ڈیٹا میں موجود New Graphic کے آئیٹمز پر کلک کریں۔ ایسا کرنے کے بعد آپ کو سکرین پر گولڈ ڈرافٹ کی ویکٹور ڈیٹا کھول جائے گی جیسا کہ شکل نمبر 1.2 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 1.3 کمرل ڈرائنگ کی مثال وڈو

ٹائٹل بار (Title Bar)

ٹائٹل بار کمرل ڈرائنگ کے سب سے اوپر والے حصے میں ہوتی ہے۔ اس بار پر اس فائل کا نام ہوتا ہے جس میں آپ کام کر رہے ہوتے ہیں۔ جب اس وڈو کا سائز چھوٹا ہوتا ہے تو آپ فائل بار پر کلک کر کے ڈریگ کرتے ہوئے وڈو کو سکرین کے ایک حصے سے دوسرے حصے میں لے جاسکتے ہیں۔

مینو بار (Menu Bar)

مینو بار ٹائٹل بار کے بالکل نیچے ہوتی ہے اور اس پر تمام مینوز کی فہرست ہوتی ہے جن میں کمرل ڈرائنگ کی گامتا ضرور موجود ہوتی ہیں۔ جب کسی مینو پر کلک کیا جاتا ہے تو وہ مینو کھل جاتا ہے۔

ٹول باکس (Tool Box)

ٹول باکس ڈرائنگ وڈو کے بائیں طرف ہوتا ہے جو کہ ان تمام ٹولز پر مشتمل ہوتا ہے جن کے ذریعے آپ نئی ڈرائنگ تخلیق کرتے ہیں یا پھر پہلے سے موجود کسی ڈرائنگ میں کوئی تبدیلی لاتے ہیں۔ جب آپ باؤس کے کمرل کو ٹول باکس میں کسی بھی ٹول پر لاتے ہیں تو ایک ٹول ٹپ (Tool Tip) ظاہر ہوتی ہے جس میں اس کی ٹول کی وضاحت ہوتی ہے۔ (دیکھئے شکل نمبر 1.3)

اب ہم آپ کو ٹول باکس میں موجود تمام ٹولز کی تفصیلات بتاتے ہیں۔

| ٹول | نام | اس کا کام |
|-----|----------------------------|---|
| | Pick ٹول | ڈرائنگ کے مختلف حصوں کو منتخب کرنے اور انہیں دوسرے مقام پر لے جانے کیلئے۔ |
| | Shape ٹول | ڈرائنگ کے مختلف حصوں کی اشکال میں تبدیلی کرنے کیلئے۔ |
| | Zoom ٹول | اس کے ذریعے آپ ڈرائنگ وڈو کو چھوٹا یا بڑا کر کے دیکھ سکتے ہیں۔ |
| | Freehand ٹول | اس سے آپ لائنیں اور کورز بنا سکتے ہیں۔ |
| | Smart Drawing ٹول | اس سے آپ جو اشکال بناتے ہیں انہیں کمرل ڈرائنگ کے چھیل جہم اور ٹیکسٹ میں تبدیل کر دیا جاتا ہے۔ |
| | Rectangle ٹول | اس ٹول کے ذریعے آپ مستطیل اور چوکور شکلیں بنا سکتے ہیں۔ |
| | Ellipse ٹول | یہ ٹول دائرے اور بیضیوں کی شکلیں بنانے میں آپ کی مدد کرتا ہے۔ |
| | Basic Shapes ٹول | اس کے ذریعے آپ اشکال کا ایک مکمل سیٹ جن میں جن میں شش پہلو اور پہلوئیں بھی آپ تخلیق کر سکتے ہیں۔ |
| | Text ٹول | اس ٹول کے ذریعے آپ سکرین پر ٹیکسٹ کے الفاظ تحریر کر سکتے ہیں۔ |
| | Interactive Distortion ٹول | اس کے ذریعے آپ کسی بھی شکل کو بڑا کر یا اسے کھینچ کر اس کی شکل بگاڑ سکتے ہیں۔ حتیٰ کہ آپ اسے مڑا کر اسے مڑا بھی سکتے ہیں۔ |
| | Eyedropper ٹول | اس ٹول کی مدد سے آپ ڈرائنگ وڈو میں پہلے سے موجود کسی بھی اوبجیکٹ کا رنگ منتخب کر سکتے ہیں۔ |
| | Outline ٹول | اس سے ایک خلائی آؤٹ لائن بنائی جاتی ہے جس کی مدد سے آؤٹ لائن کی خصوصیات سیٹ کی جاسکتی ہیں۔ |

| | | |
|-----|----------------------|---|
| پُر | Fill ٹول | اس سے بھی ایک قلابی آؤٹ کٹا ہے جس کی مدد سے آپ لوگٹکس میں مختلف رنگ بھر سکتے ہیں۔ |
| پُر | Interactive Fill ٹول | اس کے ذریعے آپ مختلف اقسام کے رنگ بھر سکتے ہیں۔ |

ڈرائنگ ونڈو

گولڈن ڈرائنگ ونڈو کا درمیان والا تمام حصہ ڈرائنگ ونڈو کہلاتا ہے۔ ٹول بارڈر ٹول باکس اور سٹیٹس بار (Status Bar) ڈرائنگ ونڈو کا حصہ نہیں ہوتے۔

نوٹ: ڈرائنگ ونڈو دو حصہ ہوتا ہے جہاں آپ کوئی بھی ڈرائنگ تخلیق کرتے ہیں۔

ڈرائنگ پیج

ڈرائنگ ونڈو کے درمیان میں آپ کو صفحہ کی شکل کا ایک سیاہی دار خالی باکس نظر آ رہا ہوگا۔ اس کو ڈرائنگ پیج کہتے ہیں۔ یہ وہ حصہ ہوتا ہے جس میں موجود اشیاء کو پرنٹ کیا جاسکتا ہے۔ جن چیزوں کو آپ پرنٹ نہیں کرنا چاہتے لیکن انہیں محفوظ رکھنا چاہتے ہیں انہیں ڈرائنگ ونڈو کے خالی حصے میں رکھ سکتے ہیں جو کہ ڈرائنگ پیج سے باہر ہوتا ہے۔ مثال کے طور پر اس کا فائدہ یہ ہوتا ہے کہ آپ نے ایک سکول کا اشتہار تیار کیا جس میں آپ نے اس سکول کے لوگوں (Logos) بھی تیار کئے ماب آپ ان لوگوں کو ڈرائنگ ونڈو میں محفوظ کر کے انہیں کسی اور اشتہار میں بھی استعمال کر سکتے ہیں۔ یاد رہے کہ پرنٹ صرف وہی چیز ہوگی جو ڈرائنگ پیج میں ہوگی۔

پراپرٹی بار (Property Bar)

جب آپ ڈرائنگ ونڈو میں کسی بھی چیز کو منتخب کرتے ہیں تو پراپرٹی بار آپ کو اس چیز کے متعلق معلومات فراہم کرتی ہے۔ یہ ڈرائنگ ونڈو میں موجود چیزوں کے حال سے مختلف ہوتی ہے۔ جب آپ نے کسی چیز کو منتخب نہ کیا ہو یا پھر ڈرائنگ ونڈو میں کوئی چیز موجود نہ ہو تو اس وقت ایک خاص پراپرٹی بار ظاہر ہوتی ہے جس میں ڈرائنگ پیج کے متعلق معلومات درج ہوتی ہیں مثلاً اس کے سائز وغیرہ جیسا کہ شکل نمبر 1.4 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 1.4 پراپرٹی بار

نوٹ: پراپرٹی بار ڈرائنگ ونڈو کے درمیان میں بھی آ سکتی ہے اور اسے منیجر بار ٹول بار کے بالکل نیچے بھی دکھا جاسکتا ہے اور ڈرائنگ ونڈو کے نیچے والے حصے میں بھی۔

پراپرٹی بار کو گولڈن ڈرائنگ ونڈو میں پراپرٹی بار کے نیچے رکھتا ہے لیکن آپ اسے ایک جگہ سے دوسری جگہ لے جاسکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے اسے ٹولز کے درمیان کسی بھی جگہ سے ڈریگ کرتے ہوئے ڈرائنگ ونڈو میں کھینچ لے جائیں اور اگر وہ ڈرائنگ ونڈو کے درمیان میں موجود ہو تو اس کی ٹائٹل بار پر کلک کر کے اسے ڈریگ کرتے ہوئے اپنی پسند کی جگہ پر لے جاسکتے ہیں جیسا کہ شکل نمبر 1.4 میں دکھایا گیا ہے۔

قلابی آؤٹس (Flyouts)

ٹول باکس کے اندر کچھ ٹولز کے ہاتھیں کنارے پر آپ کو تیر کے نشان نظر آ رہے ہوتے ہیں۔ اگر آپ اپنے کرسر کو ان ٹولز پر دبائے رکھیں گے تو آپ کے سامنے قلابی آؤٹس ظاہر ہو جائیں گے جن کے اندر اس ٹول سے متعلق مزید ٹولز موجود ہوتے ہیں۔ (نیکل نمبر 3.1 کے ذریعے ان قلابی آؤٹس کی تفصیل بتائی جا رہی ہے۔)

نیکل نمبر 3.1 قلابی آؤٹس اور ان کی وضاحت

| قلابی آؤٹس | وضاحت |
|------------|---|
| Shape edit | اس کے ذریعے آپ کے ماننے Eraser 'Knife' Shape اور Free Transform کے ٹولز ظاہر آتے ہیں۔ |

| | |
|-------------------|---|
| Zoom ٹول | Zoom ٹول کے ذریعے آپ ڈرائنگ وڈو میں زوم لیول تبدیل کر سکتے ہیں۔ |
| Zoom | اس ٹول کی آؤٹ لائن سے Zoom اور Pan ٹولز ظاہر ہونگے۔ |
| Curve | اس کے ذریعے 'Artistic media' 'Bezier' 'Freehand' 'Interactive connector' اور 'Dimension' ٹولز ظاہر ہوتے ہیں۔ |
| Object | اس سے آپ 'Spiral' 'Polygon' اور 'Graph' ٹولز حاصل کریں گے۔ |
| Perfect Shapes | یہ ٹولز آؤٹ لائن 'Flowchart' 'Arrow shapes' 'Basic shapes' 'Callout shapes' اور 'Star shapes' ٹولز ظاہر کرتے ہیں۔ |
| Interactive tools | اس سے آپ کے سامنے 'Interactive blend' 'Interactive envelope' 'Interactive distortion' 'contour' 'Interactive drop shadow' 'Interactive extrude' اور 'Interactive transparency' ٹولز نکلیں گے۔ |
| Eyedropper ٹول | اس سے 'Eyedropper' اور 'Paintbucket' ٹولز ظاہر ہوتے ہیں۔ |
| Outline ٹول | اس کے ذریعے آپ کی رسائی 'Outline Pen' اور 'Outline' ٹولز ہونگی۔ 'Color' اور 'Color Docker' وڈو اور مختلف چیزوں والی آؤٹ لائنز تک ہونگی۔ |
| Fill | اس سے آپ 'Pattern Fill' 'Fountain Fill' 'Fill Color' اور 'Posterapi Fill' 'Texture Fill' اور 'Color Docker' رسائی حاصل کریں گے۔ |
| Interactive ٹول | اس کے ذریعے آپ 'Interactive fill' اور 'Interactive mesh' ٹولز دیکھیں گے۔ |

سٹینڈرڈ ٹول بار (Standard Toolbar)

مینو بار کے نیچے سٹینڈرڈ ٹول بار ہوتی ہے جس پر مختلف ٹکڑوں کے آئیکن ہوتے ہیں مثلاً 'New' 'Open' 'Save' 'Print' 'Copy' اور 'Paste' وغیرہ کے آئیکن۔

سٹینڈرڈ ٹولز ہمیشہ ٹول بار پر نظر آتے رہتے ہیں لیکن آپ ان ٹولز کے علاوہ بھی کچھ اضافی ٹولز ظاہر کر سکتے ہیں۔

اس ٹول بار کے ساتھ ساتھ کولر ڈاؤن اپریٹی بار بھی ظاہر کرتا ہے جس پر منتخب شدہ مختلف چیزوں کے لحاظ سے مختلف آپشنز ظاہر ہوتے ہیں۔ مثال کے طور پر اگر آپ نے کسی خاص شکل کو منتخب کیا ہوگا ہے تو 'Shape Property Bar' ظاہر ہوگی اور اگر آپ نے کسی ٹیکسٹ کو منتخب کیا ہوا ہے تو 'Text Property Bar' ظاہر ہوگی۔ اب ہم فیصل نمبر 1.4 میں سٹینڈرڈ ٹول بار کے مختلف اجزاء کو بیان کرتے ہیں۔

فیصل نمبر 1.4 سٹینڈرڈ ٹول بار کے مختلف ٹولز اور ان کا کام

| ٹول | نام | اس کا کام |
|-----|-------|---|
| | New | ایک نئی فائل کھولنے کیلئے۔ |
| | Open | اس کے ذریعے Open Drawing ڈائلاگ باکس کھل جاتا ہے جس کے ذریعے آپ کے کمپیوٹر میں پہلے سے محفوظ فائل کھول جاسکتی ہے۔ |
| | Save | اس کے ذریعے Save Drawing ڈائلاگ باکس کھلتا ہے جس میں آپ اپنی ڈرائنگ محفوظ کر سکتے ہیں یا پھر محفوظ ہونے والی فائل میں نئے کام کو محفوظ کیا جاتا ہے۔ |
| | Print | اس سے Print ڈائلاگ باکس کھلتا ہے۔ |
| | Cut | موسی منتخب کی ہوئی چیز کو وہاں سے کاٹنے کیلئے۔ |
| | Copy | موسی منتخب کی ہوئی چیز کو وہاں سے کاپی کرنے کیلئے۔ |
| | Paste | موسی کٹ یا کاپی کی ہوئی چیز کو ڈاکومنٹ میں پیسٹ کرنے کیلئے۔ |
| | Undo | یہ آئیکن آپ کے آخری عمل کو کنسل کر دیتا ہے۔ اس آئیکن کے ساتھ ایک ڈراپ ڈاؤن لسٹ بھی منسلک ہوتی ہے جو آپ کو ایکشنز کی پوری سیریز کو کنسل کرنے کی اجازت دیتی ہے۔ |
| | Redo | یہ آئیکن آپ کے انڈو (Undo) گئے آخری عمل کو واپس لے آتا ہے۔ اس آئیکن کے ساتھ منسلک ڈراپ ڈاؤن لسٹ سے آپ ایک سے زیادہ انڈو گئے کاموں کو واپس لے سکتے ہیں۔ |

| | |
|----------------------|--|
| Import | اس سے Import (ایمپورٹ) آپس میں کھاتے ہیں جس کے ذریعے آپ کورل ڈرائیو کی ڈیٹا کو فارمیٹ کے علاوہ دوسری فارمیٹس والی فائلز کو بھی اپنی ڈرائنگ میں شامل کر سکتے ہیں۔ |
| Export | اس سے Export (ایکسپورٹ) آپس میں کھاتے ہیں جس کے ذریعے آپ کورل ڈرائیو کی فائل کو کسی دوسری فارمیٹ میں ایکسیپورٹ کر سکتے ہیں۔ |
| Zoom levels | اس آپٹیکل میں نظر آنے والے تیر کے نشان پر کلک کرتے سے آنے والی فہرست سے آپ اپنی ڈرائنگ ونڈو کو چھوٹا یا بڑا کر کے دیکھ سکتے ہیں۔ |
| Application Launcher | اس کے ذریعے آپ کورل کینی کے دوسرے پروگرام چلا سکتے ہیں۔ |
| Corel Online | اس کے ذریعے آپ کورل کی ویب سائٹ پر پہنچ جاتے ہیں۔ |

نوٹ: ٹول بار اس وقت تک سکرین پر نظر آتی رہتی ہیں جب تک انہیں خود ختم نہ کیا جائے جبکہ پراپرٹی بار آپ کے منتخب کردہ اوہجیکٹ کے حوالہ سے کبھی ظاہر ہوتی ہے اور کبھی ختم ہوتی ہے۔

ٹول بارز کی ظاہری حالت کو کنٹرول کرنا

آپ ٹول بارز کو ڈرائنگ شیٹ کے اوپر کس بھی رکھ سکتے ہیں یا پھر انہیں شیڈر ٹول بار کے نیچے بھی جتا سکتے ہیں۔ اگر آپ پراپرٹی بار کو ظاہر نہیں کرنا چاہتے تو اس پر رائٹ کلک کریں اور کھلنے والے مینو میں موجود Property Bar آپشن پر کلک کریں۔

ٹول بارز کی ظاہری حالت کو کنٹرول کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- شیڈر ٹول بار یا پھر موجودہ پراپرٹی بار پر رائٹ کلک کریں۔ آپ کے سامنے ٹول بارز کی ایک فہرست نمودار ہوگی۔

2- اب اس ٹول بار کے نام پر کلک کریں جسے آپ سکرین پر ظاہر کرنا چاہتے ہیں۔ ٹول بار اس وقت سکرین پر نظر آتی ہے جب مینو میں اس ٹول بار کے نام کے ساتھ چیک مارک (Check mark) نظر آتا ہے جیسا کہ شکل نمبر 1.5 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 1.5

نوٹ: جب آپ Text ٹول بار کو ظاہر کرنے کیلئے چیک (Check) کرتے ہیں تو یہ سکرین پر نظر آنے کی بجائے آپ نے ٹیکسٹ کو منتخب کیا ہو یا نہ اگر آپ کسی ایسے کام میں مصروف ہیں جس میں ٹیکسٹ پر بے شمار کام کرنا ہو تو آپ کو چاہیے کہ Text ٹول بار (Property Bar) جو کہ بڑی طرز پر ایک ہی جگہ ہے (کو سکرین پر ظاہر نہ کریں۔ ٹول بار کو سکرین کے کسی کنارے پر جتائے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ٹول بار کے بارے پر کلک کریں اور ڈرائنگ کے ہونے ڈرائنگ ونڈو کے کنارے تک لے جائیں یہاں تک کہ اس کی شکل تبدیل ہو جائے۔
- 2- اب ماؤس کے بٹن کو چھوڑ دیں۔

ٹول بار کو ڈرائنگ ونڈو میں کسی بھی جگہ پر رکھنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ٹول بار پر ٹولز کے درمیان والی جگہ پر کلک کریں (ٹولز پر کلک نہ کریں)۔
- 2- ڈرائنگ کے ہونے ڈرائنگ ونڈو پر کھینچ لے جائیں اور ماؤس کے بٹن کو چھوڑ دیں۔

ڈاکر (Docker) ونڈوز کے ساتھ کام کرنا

ڈاکر ونڈو عام ڈرائنگ یا سکرین کی طرح ہوتی ہیں لیکن زیادہ اہمیت کی حامل ہیں۔ یہ اس وقت تک سکرین پر رہتی ہیں جب تک انہیں بند نہ کر دیا جائے۔ اس کے ذریعے آپ کی مطلوبہ کمانڈز تک رسائی آسان اور تیز ہو جاتی ہے۔

Dockers سب مینو میں موجود ڈاکر کی لسٹ دیکھنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

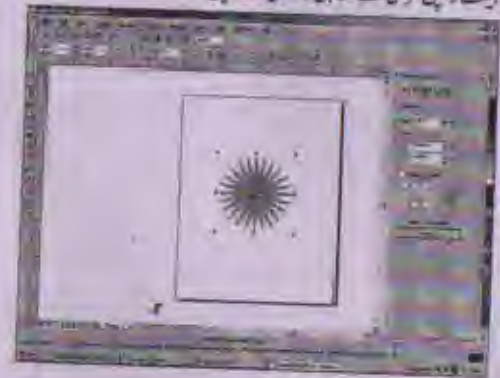
- 1- مینو بار میں Windows کے مینو پر کلک کریں اور ظاہر ہونے والی فہرست میں سے

Dockers پر اپنے کرسر کو لے کر آئیں تو ڈاگز کی ایک فہرست نمودار ہوگی جیسا کہ شکل نمبر 1.6 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 1.6

مثال کے طور پر شکل نمبر 1.7 میں آپ Transformation ڈاگز کو کورل ڈرا میں دیکھ رہے ہیں۔ اس ڈاگز کے ذریعے کسی اوبجیکٹ کو اپنی مرضی سے گھمایا جاسکتا ہے۔ مطلوبہ ڈگری درج کرنے کے بعد جب Apply بٹن پر کلک کرتے ہیں تو اوبجیکٹ اس کے مطابق گھوم جاتا ہے لیکن اس کے بعد وہ وہاں سے غائب نہیں ہو جاتی بلکہ وہاں موجود رہتی ہے اور اس کے ذریعے مختلف ڈاگز پر لاکر اوبجیکٹ کو اپنی مرضی کے مطابق ڈھال سکتے ہیں۔



شکل نمبر 1.7

سٹیٹس بار (Status Bar)

سٹیٹس بار ڈرائنگ ونڈو کے نیچے واقع ہوتی ہے۔ یہ بار منتخب شدہ چیز کے متعلق اہم معلومات مہیا کرتی ہے۔ سٹیٹس بار آجکے یہ بتاتی ہے کہ منتخب شدہ چیز کس قسم کی ہے اور کون سا رنگ اس میں بھرا ہوا ہے۔ مثال کے طور پر شکل نمبر 1.8 میں سٹیٹس بار آپ کو بتا رہی ہے کہ منتخب شدہ چیز مستطیل (Rectangle) ہے اور اس میں سیٹ (Yellow) رنگ بھرا ہوا ہے۔ یہ بار اس وقت بہت زیادہ فائدہ مند ہوتی ہے جب آپ ایک ایسی ڈرائنگ بنا رہے ہوتے ہیں جس میں سیکڑوں اجزاء ہوتے ہیں۔ سٹیٹس بار آپ کو بالکل درست بتاتی ہے کہ کون سا چیز منتخب کیا گیا ہے۔



شکل نمبر 1.8

سٹیٹس بار آپ کو کرسر کے مقام کے بارے میں X اور Y کے اشتراک سے بتاتی ہے جو کہ سکرین کے انتخابی پائین یا غائب نظر آ رہا ہوتا ہے۔

☆ X کی مقدار (یعنی والی) کرسر کے ڈرائنگ پیج کے پائین کنارے سے فاصلہ کو ظاہر کرتی ہے۔
☆ Y کی مقدار (دوسرے والی) کرسر کی ڈرائنگ پیج کے نیچے والے کنارے سے فاصلہ کو ظاہر کرتی ہے۔

سٹیٹس بار آپ کو یہ بھی بتاتی ہے کہ آپ کون سی لیئر (Layer) پر کام کر رہے ہیں۔ (کورل ڈرا کی ویڈیو فائٹ میں ایک سے زیادہ لیئرز پر مشتمل ہو سکتی ہیں۔) (دیکھئے شکل نمبر 1.8)

کورل ڈرا کا ویو (View)

کورل ڈرا میں کام کرتے ہوئے آپ ڈرائنگ پیج کو اپنے لئے پانچ طرح کے ویوز (Views) میں سے کسی ایک میں دیکھ سکتے ہیں۔ کورل ڈرا میں استعمال ہونے والے مختلف

آؤ ٹیکس کمپیر کے بہت زیادہ ریورس استعمال کرتے ہیں اور جب سکرین اس طرح کے بہت سارے آؤ ٹیکس سے بھر جاتی ہے تو ان میں تبدیلی کرنے کا عمل سست بھی ہو سکتا ہے۔ کم کوٹائی کے ویو سے سپیڈ بڑھ سکتی ہے اور زیادہ کوٹائی کے ویو سے سپیڈ کم ہو سکتی ہے۔ یہاں پر ہم کم کوٹائی سے شروع کر کے تمام ویو کے واسطے میں بیان کرتے ہیں۔

✶ **Simple Wireframe**: یہ صرف ٹیکس کی قوت لائن دکھاتا ہے۔

✶ **Wireframe**: یہ ڈاٹ لائنز کے ساتھ ساتھ شیلڈ اور ایسی بٹ میپ تصاویر دکھاتا ہے جو ایک ہی رنگ کی ہوں۔

✶ **Draft**: یہ آؤ ٹیکس میں بھرے ہوئے رنگوں اور بٹ میپ تصاویر کو کم ریزولوشن میں دکھاتا ہے۔

✶ **Normal**: یہ ویو تمام رنگ اور بٹ میپ تصاویر کو پوری کوٹائی میں ظاہر کرتا ہے۔

✶ **Enhanced**: یہ ویو بھی تمام چیزوں کو پوری ریزولوشن کی شکل میں دکھاتا ہے۔

شکل نمبر 1.9 سے لیکر شکل نمبر 1.12 تک میں موجود ڈرائنگ ایک ہی طرح کی ہیں لیکن ویو کو بدل بدل کر دکھایا گیا ہے۔ جب آپ Normal ویو میں دکھائی فائل کو ریڈریش کریں گے تو وہ Simple Wireframe میں دکھائی فائل سے زیادہ وقت لے گی۔

کورل ڈرائنگز کے طرز پر Enhanced ویو منتخب کیا گیا ہوتا ہے۔ Enhanced ویو آپ کی ڈرائنگ کا صاف اور کم واطوں والا ویو پیش کرتا ہے لیکن یہ Normal ویو کی نسبت ڈرائنگ میں ہونے والی تبدیلیوں کا رد عمل دینے میں سست ہے۔ اپنے کمپیوٹر کی رفتار اور اس میں سوچو ڈیمو کی کی مقدار کے مطابق آپ Normal ویو کو استعمال کرتے ہوئے ویو کے تجربات کر سکتے ہیں۔ جب آپ ایسی ڈرائنگ کے ساتھ کام کر رہے ہوں جو آپ کی سکرین کی ریزولوشن کو سست کر دیں تو Draft ویو میں کام کریں اور اگر یہ بھی ممکن نہ ہو تو Wireframe میں کام کریں۔



شکل نمبر 1.9



شکل نمبر 1.10



شکل نمبر 1.11



شکل نمبر 1.12

ڈرائنگ ونڈو کو چھوٹا بڑا اور ادھر سے ادھر کرنا

کوری ڈرائنگ ونڈو کے اندر یہ ہولت موجود ہے کہ آپ ڈرائنگ ونڈو کو چھوٹا بڑا کر کے دیکھ سکتے ہیں اور اس کو Pan ٹول کے ذریعے ادھر سے ادھر کر سکتے ہیں۔ Zoom ٹول ایک حد سے کی مانند کام کرتا ہے جس کے ذریعے آپ چھوٹی سی چھوٹی چیز کو بڑا کر کے دیکھ سکتے ہیں اور ونڈو کو چھوٹا کر کے تمام ڈرائنگ ایریا بھی دیکھا جاسکتا ہے۔ آپ زوم کے مختلف لیول بن سکتے ہیں۔

زوم کی مختلف مقداریں سیٹ کرنے کیلئے متدرجہ ٹول مل کریں:

- 1- شیڈر ٹول بار پر موجود Zoom Levels ڈراپ ڈاؤن لسٹ میں سے مطلوبہ زوم لیول پر کلک کریں جیسا کہ شکل نمبر 1.13 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 1.13

2- مقابلہ کے طور پر آپ ٹول باکس میں سے Zoom کے ٹول پر کلک کریں اور ڈرائنگ ونڈو کے جس حصے کو بڑا کر کے دیکھنا چاہتے ہیں وہاں پر کلک کریں۔

3- آپ کی پورڈ پر F3 کے بٹن کو دبا کر بڑے ونڈو کو چھوٹا کر سکتے ہیں۔

4- ٹول باکس میں موجود Zoom ٹول کا ایک خلائی آؤٹ بھی ہے اور جب آپ اس آئیکن پر ماؤس کے بٹن کو دبائے رکھتے ہیں تو خلائی آؤٹ کھلتا ہے جس میں سے Zoom ٹول یا پھر Pan ٹول چن سکتے ہیں۔

Pan ٹول کے ذریعے آپ ڈرائنگ ونڈو کو ادھر سے ادھر کر سکتے ہیں۔ Pan ٹول کا کرسمز ایک ہاتھ کی مانند ہوتا ہے اور Zoom ٹول کا کرسمز ایک حد سے کی مانند ہوتا ہے۔

Pan ٹول کو استعمال کرتے کیلئے متدرجہ ٹول مل کریں:

- 1- Zoom خلائی آؤٹ کو کھولنے اور Pan ٹول پر کلک کریں جیسا کہ شکل نمبر 1.14 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 1.14

- 2- ڈرائنگ ونڈو میں اس وقت تک ڈرائنگ کرتے رہیں جب تک آپ کا مطلوبہ ایریا سامنے نہیں آ جاتا۔

نوٹ: Zoom اور Pan ٹولز سے آپ کی ڈرائنگ پر کوئی اثر نہیں پڑتا بلکہ یہ آپ کی ڈرائنگ کے مختلف حصوں کو مختلف زاویوں سے دکھاتے ہیں۔

باب نمبر 2

بنیادی ڈرائنگ

تعارف

ایک ماہر لائن ڈرا کر کسی بھی شیے کی شکل کا خط آواز ہوتا ہے۔ ایک عام ماہر ڈرائنگ جو فی کسی مسئلہ میں یا پھر ایک ستارے کو تخلیق کرنا ہی ابتدائی ڈرائنگ کا حصہ ہے۔ ہم اپنی ڈرائنگ کا آغاز اسی سے ہی کریں گے۔

کولر ڈراما میں ایسے نو موجود ہیں جو لائنیں ڈرائنگ کے مسئلہ میں چونکہ اسرار سے اور مختلف خطیں بنانے میں آپ کی مدد کرتے ہیں۔ ان نو کے کولر ڈراما میں اپنے قوانین ہیں۔ اس باب میں آپ انہی نو کو استعمال کرتے ہوئے لائنیں اور دوسری آدھی تر بھی لکھیں گے، ان کے علاوہ کولر ڈرائنگ آپ کو مختلف قسموں کے مخصوص خطیں بھی سکھاتا ہے جن کو استعمال کرتے آپ اپنی اپنی ہوئی ڈرائنگ کو مزید خوبصورت اور درجہ ذریعہ بنا سکتے ہیں۔

لائنوں کے ساتھ کام کرنا

تمام ابتدائی ڈرائنگ میں لائنوں کا کردار بنیادی حیثیت کا حامل ہوتا ہے۔ اسی لئے سب سے پہلے آپ کو لائنوں کو تخلیق کرنا سیکھنا ہو گا جیسے اس کے کہ آپ کو ایک جدید ڈرائنگ سکھائی جائے۔ کولر ڈرائنگ کی لائن بنانے میں آپ کی مدد کرتے ہیں جن میں سیدھی لائنیں، فوری ہنڈ (Freehand) لائنیں، خطی لائنیں اور Bezier لائنیں آپ کا کام آئیں گے۔

سیدھی لائن بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں۔

1۔ کولر پائن میں موجود Curve ٹولی آؤٹ کھول کر اس میں سے Freehand کولر منتخب کریں۔

2۔ اب ڈرائنگ ونڈو پر جہاں سے آپ لائن کو شروع کرنا چاہتے ہیں وہاں پر کلک کریں۔ اس کے بعد جہاں پر آپ لائن کو ختم کرنا چاہتے ہیں وہاں پر کلک کریں۔ آپ دیکھیں گے کہ ان دونوں پوائنٹس کے درمیان ایک سیدھی لائن نمودار ہو گئی ہے جسے ایک شکل نمبر 1.2 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 2.1

3- کی بورڈ پر موجود Ctrl کلین کو دبا کر آپ 15 ڈگری زاویہ کے اضافے کے ساتھ لائنیں بنا سکتے ہیں۔ اس طرح سے آپ 15'0'30'45'60'75'90 ڈگری زاویہ پر سیدھی لائنیں بنا سکتے ہیں۔ یہ طریقہ آپ کیلئے سیدھی اور متوازی لائنیں بنانے میں انتہائی مددگار ہوگا۔ اس کیلئے آپ کو شروع کے مقام سے ٹھٹک کرنے کے بعد Ctrl کلین دبا کر دیکھیں گے کہ لائن اوپر دی گئی ڈگریز کے مطابق پھل رہی ہے۔ Ctrl کلین دبانے کے بعد آپ اپنی مرضی کے آخری مقام پر ٹھٹک سکتے ہیں۔

کرو (Curve) بنانا

کرو (Curve) بنانا 12 آپ کو آزادی ترجمی لائنیں (کروڑ) بنانے کے لیے ٹھٹک آپشنز دیتا ہے جن میں فری ہینڈ (Freehand) کرو سب سے آسان اور سادہ ہے۔ اس لیے ہم سب سے پہلے یہی کرو بنانا دیکھیں گے۔

نوٹ: اسے فری ہینڈ کرو کا نام دیا گیا ہے کہ یہ دیکھتے ہیں ہاتھ سے کی گئی ڈرائنگ سے محدود نہ ہو سکتی ہو۔

فری ہینڈ کرو بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Curve فٹائی آؤٹ پر ٹھٹک کر کے Freehand ٹول منتخب کریں۔ ڈرائنگ (ج) پر ٹھٹک کرنے کے بعد اسے ڈرائنگ کرتے ہوئے اپنی مرضی کی آزادی ترجمی لائن بنائیں جیسا کہ شکل نمبر 2.2 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 2.2

ہینیر (Bezier) لائنیں اور کروڑ

ایسی لائن جسے ایک ایک کر کے نوڈز (Nodes) کا اضافہ کرنے سے بنا یا جاتا ہے ہینیر لائن کہلاتی ہے۔ ایسی لائنوں کو Bezier ٹول کے ذریعے تخلیق کیا جاتا ہے۔ یہ لائنیں کی نوڈز یا پوائنٹس پر مشتمل ہوتی ہیں۔ ان پوائنٹس کی مدد سے آپ اپنی مرضی سے لائنوں کی شکل کو تبدیل کر سکتے ہیں۔ ان کا سب سے بڑا فائدہ یہ ہے کہ ڈرائنگ بنانے کے بعد بھی آپ اس میں رد و بدل کر سکتے ہیں۔

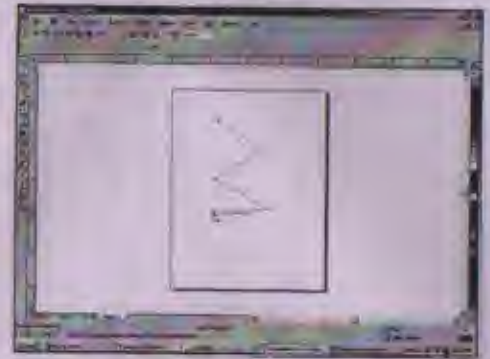
نوٹ: ہینیر کرو کا نام فرانس کے ایک انجینئر کے نام پر ہے جس نے 1970 میں ان کی علم ریاضی کے رو سے تصویر بنانے کی تھی۔

ہینیر لائن بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ٹول باکس میں سے Curve فٹائی آؤٹ پر ٹھٹک کریں اور Bezier ٹول منتخب کریں۔
- 2- ڈرائنگ (ج) پر جہاں آپ لائن شروع کرنا چاہتے ہیں وہاں پر ٹھٹک کریں اور پھر اپنی مرضی کی سمت میں ٹھٹک کرتے جائیں جیسا کہ شکل نمبر 2.3 میں دکھایا گیا ہے۔

ہینیر کرو بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Curve فٹائی آؤٹ پر ٹھٹک کریں اور Bezier ٹول منتخب کریں۔
- 2- ڈرائنگ (ج) میں کسی جگہ پر ٹھٹک کریں۔
- 3- پھر کرو کو شکل دینے کیلئے ڈرائنگ کریں۔ Bezier ٹول کو استعمال کرتے ہوئے شکل نمبر 2.4 میں دکھائی گئی ڈرائنگ جیسی ڈرائنگ بنائیں۔



شکل نمبر 2.3



شکل نمبر 2.4

مستطیل اور چوکور اشکال

مستطیل اور چوکور اشکال بنانے کیلئے تقریباً ہر صاف و غیر متن سہولت موجود ہوتی ہے لیکن کول رائے اس کو مزید آسان بنادیا ہے۔

مستطیل بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- کول یا کس میں Rectangle پر کلک کریں اور جہاں سے آپ مستطیل شروع کرنا چاہتے ہیں وہاں پر کلک کریں اور ڈرائیگ کرتے ہوئے وہاں تک ماؤس کو لائیں جہاں آپ مستطیل ختم کرنا چاہتے ہیں جیسا کہ شکل نمبر 2.5 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 2.5

2- ایک اور طریقے سے آپ مستطیل شکل بنا سکتے ہیں وہ اس طرح کہ اگر آپ Rectangle ٹول پر ڈبل کلک کریں گے تو ڈرائیگ پیچ کے ساتھ ہی مستطیل بن جائے گی۔

چوکور شکل بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Rectangle ٹول پر کلک کریں۔

2- کی بورڈ پر Ctrl کلک کریں اور ڈرائیگ کرتے ہوئے ماؤس کو ڈرائیگ کرتے ہوئے اپنی مرضی کے ساتھ ہی چوکور شکل بنا کر ماؤس کا بٹن چھوڑ دیں جیسا کہ شکل نمبر 2.5 میں دکھایا گیا ہے۔

دائرے اور بیضوی اشکال

دائرے اور بیضوی اشکال کو بھی تخلیق کرنا کول رائے 12 نے انتہائی آسان بنادیا ہے۔

بیضوی شکل بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- کول یا کس میں سے Ellipse ٹول پر کلک کریں اور ڈرائیگ کرتے ہوئے ڈرائیگ کرتے جائیں یہاں تک کہ آپ کی پسند کی بیضوی شکل بن جائے۔ (شکل نمبر 2.6 دیکھیں)۔ جب تک آپ ماؤس کا بٹن نہیں چھوڑیں گے بیضوی شکل اپنا ساتھ ہی بڑھاتی جائے گی۔

2- اگر آپ ڈرائیگ کرتے کے قبل کے دوران Shift کلک کریں گے تو جس جگہ سے آپ نے بیضوی شکل بنانے شروع کی ہوگی وہ بیضوی شکل کا مرکز بن جائے گا۔

دائرہ بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:



فصل نمبر 2.6

- 1- Ellipse ٹول کو منتخب کریں Ctrl دبا لیں اور ڈرائنگ وٹو میں اس وقت تک ڈرائنگ کریں جب تک آپ کے مطلوبہ سائز میں دائرہ نہیں بن جاتا۔
- 2- اگر آپ کی بورڈ پر Ctrl کے مشن کے علاوہ Shift دبا لیں تو بھی ساتھ ہی دبا لیں گے تو دائرہ درمیان سے بننا شروع ہوگا۔

کثیر الزاویہ اشکال اور ستارے

کثیر الزاویہ (Polygon) شکل ہر وہ شکل ہوتی جو تین یا اس سے زیادہ سائیڈوں کی بند شکل ہو۔ کورل ڈراما 12 Polygon ٹول کے ذریعے یہ سہولت مہیا کرتا ہے کہ آپ کثیر الزاویہ اشکال بنا سکیں۔ اس کے علاوہ اس ٹول کے ذریعے ستارے بھی بنائے جاسکتے ہیں۔

کثیر الزاویہ شکل بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Object ٹول کی آؤٹ پرنٹ پر کلک کریں اور Polygon ٹول منتخب کریں۔ ڈرائنگ وٹو میں کلک کر کے ڈرائنگ کرتے ہوئے اپنی مطلوبہ سائز کی شکل بنائیں اور اس کے بعد ماؤس کا مشن چھوڑ دیں جیسا کہ شکل نمبر 2.7 میں دکھایا گیا ہے۔ ڈیٹا کے طور پر Polygon ٹول پانچ سائیڈوں والی شکل بناتا ہے جسے پینٹاگون (Pentagon) کہا جاتا ہے۔
- 2- اگر آپ پینٹاگون سے بہت کر کوئی شکل بنانا چاہتے ہیں تو ڈرائنگ وٹو کے اوپر والے حصے میں ظاہر ہونے والی پراپرٹی بار میں انہی سائیڈوں کی تعداد لکھیں جتنی آپ چاہتے ہیں۔ اس کے بعد کی بورڈ پر Enter کا مشن دبا دیں۔
- 3- اگر آپ ڈرائنگ کے عمل کے دوران Shift دبا لیں گے تو کثیر الزاویہ شکل درمیان

سے بننا شروع ہوگی۔

- 4- اگر آپ ڈرائنگ کے عمل کے دوران Ctrl دبا لیں گے تو کثیر الزاویہ شکل ایک ہی سائز میں چاروں طرف سے بڑی ہوتی چلی جائے گی۔



فصل نمبر 2.7

ستارہ بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Object ٹول کی آؤٹ پرنٹ پر کلک کر کے Polygon ٹول منتخب کریں۔ اس کے بعد پراپرٹی بار پر Star مشن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 2.7)۔ اب ڈرائنگ وٹو میں کلک کر کے ڈرائنگ کرتے ہوئے اپنے مطلوبہ سائز کا ستارہ بنائیں۔
- 2- ڈرائنگ کے عمل کے دوران Shift دبا لیں گے تو ستارہ درمیان سے بنے گا۔
- 3- ڈرائنگ کے دوران Ctrl دبا لیں گے تو ستارہ ایک خاص سائز میں چاروں طرف سے بڑھے گا۔

اوہجیکٹس کو منتخب کرنے کے طریقے

کسی اوہجیکٹ میں تبدیلی کرنے کیلئے پہلے اس اوہجیکٹ کو منتخب کرنا پڑتا ہے۔ آپ کسی ظاہر چھپے ہوئے یا پھر کسی گروپ میں حرف ایک اوہجیکٹ کو کیلئے بھی منتخب کر سکتے ہیں۔ اس کے علاوہ آپ ایک ہی وقت میں کئی اوہجیکٹس کو اکٹھے بھی منتخب کر سکتے ہیں۔

اوہجیکٹ کو منتخب کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ٹول بار میں Pick پر کلک کریں اور پھر کسی اوہجیکٹ پر کلک کریں۔
- 2- ایک سے زیادہ اوہجیکٹس کو اکٹھا منتخب کرنے کیلئے Shift مشن کو دبا لیں گے تو ایک ایک کر کے تمام اوہجیکٹس کو کلک کرتے جائیں گے۔ یا پھر

3- ذرا رنگ وڈو میں موجود تمام اوہجیکٹس کو منتخب کرنے کے لیے مینو بار میں سے Edit کے مینو پر کلک کریں اور نکلنے والے مینو میں Select All پر ماؤس کا کرسر لے کر جائیں۔ سائیکل پر ایک مینو کھلے گا جس میں سے Objects کماٹز کا انتخاب کریں۔ تمام اوہجیکٹس منتخب ہو جائیں گے۔

منتخب شدہ اوہجیکٹس کو غیر منتخب کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- اگر آپ نے سب منتخب شدہ اوہجیکٹس کو غیر منتخب کرنا ہو Pick ٹول کو منتخب کر کے ذرا رنگ وڈو کی خالی جگہ پر کلک کر دیں۔ منتخب شدہ تمام اوہجیکٹس غیر منتخب ہو جائیں گے۔
- 2- اور اگر آپ نے ایک سے زائد اوہجیکٹس کو منتخب کر رکھا ہے اور صرف ایک اوہجیکٹ کو غیر منتخب کرنا چاہتے ہیں تو Shift کلک کریں اور Pick ٹول کی مدد سے متعلقہ اوہجیکٹ کے اوپر کلک کریں۔

رولرز (Rulers) کا استعمال

رولرز آپ کو ذرا رنگ وڈو کے بائیں اور اوپر والے حصے میں نظر آئیں گے۔ ان رولرز کی مدد سے آپ اوہجیکٹ کے سائز اور اس کی پوزیشن کے بارے میں جانتے ہیں۔

ایسی رولرز کی وجہ سے آپ اوہجیکٹس کا سائز درست رکھ سکتے ہیں اور انہیں جگہ ڈالنے پر ہل سکتے ہیں۔ آپ رولرز کو ذرا رنگ وڈو سے ہٹ بھی کر سکتے ہیں اور ان کی جگہ بھی تبدیل کر سکتے ہیں۔ اس کے علاوہ آپ اپنی مرضی سے ان کی سیٹنگ بھی کر سکتے ہیں۔

رولرز کی سکرین پر ظاہری حالت کو کنٹرول کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- مینو بار میں View مینو پر کلک کریں اور Rulers کماٹز کا انتخاب کریں۔ رولرز چھٹی ظاہر ہوں گے جب اس کماٹز پر چیک مارک لگا ہوگا۔
 - 2- رولرز کو سکرین سے ہٹ کرنے کیلئے اس کماٹز پر لگے چیک مارک کو ہٹ کر دیں۔
- جب آپ کسی ایک اوہجیکٹ کو ذرا رنگ وڈو پر حرکت میں لاتے ہیں تو رولرز کے اوپر نقطہ دار لائنیں نظر آتی ہیں۔ یہ لائنیں آپ کے اوہجیکٹ کی صحیح پوزیشن کو ظاہر کرتی ہیں۔

رولرز کی سیٹنگز میں تبدیلی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- View مینو پر کلک کریں اور Ruler and Grid کماٹز کا انتخاب کریں۔ آپ کے سامنے Options ڈائلاگ باکس ظاہر ہوگا۔
- 2- بائیں طرف فہرست میں Rulers پر کلک کریں جیسا کہ شکل نمبر 2.8 میں دکھایا گیا ہے۔ اس کے علاوہ رولرز کی کسی بھی جگہ پر ڈبل کلک کرنے سے بھی Options ڈائلاگ باکس کھل

جاتا ہے۔



شکل نمبر 2.8

- 3- ڈائلاگ باکس میں Rulers منتخب کرنے کے بعد سامنے مختلف آپشنز ظاہر ہوں گے جن میں سب سے اوپر Nudge آؤٹن ہوتا ہے۔ اس کی سیٹنگ سے منتخب شدہ اوہجیکٹ کی پوزیشن موجود Up'Left' Right اور Down تھروں والے ٹین اپانے سے ایک خاص مقدار میں اوپر نیچے اور دائیں بائیں حرکت کرے گا۔ مثال کے طور پر اگر آپ Nudge کی مقدار 1 اونچے مقرر کریں گے تو ایک بار ٹین دبانے سے اوہجیکٹ ایک اونچے اوپر نیچے اور دائیں بائیں ہوگا۔
- 4- ڈپلیکیٹ (Duplicate) اوہجیکٹس کی جگہ اور Nudge کی مقداروں کیلئے پیمائش کی اکائیاں رولرز کی اکائیوں سے مختلف ہوتی ہیں اس لئے Same units for Duplicate distance, Nudge and Rulers آؤٹن کو غیر منتخب کریں۔

نوٹ: کسی اوہجیکٹ کا ڈپلیکیٹ بنانے کیلئے اس اوہجیکٹ کو منتخب کریں اور Ctrl کلک کریں گودانے رکھ کر D کلک کریں۔ یا پھر مینو بار میں Edit مینو پر کلک کریں اور Duplicate کماٹز کا انتخاب کریں۔

- 5- Units کے اوپر میں Horizontal سٹ باکس نظر آ رہا ہوگا۔ اس میں سے کوئی سا بھی سیٹ منتخب کریں۔
- 6- اگر آپ Horizontal اور Vertical کیلئے علیحدہ علیحدہ سیٹیں مقرر کرنا چاہتے ہیں تو Same units for Horizontal and Vertical rulers چیک باکس کو غیر منتخب کریں۔ پھر دونوں کے سامنے مقدار میں مقرر کریں۔

7- آپ Origin کے ایریا میں Horizontal اور Vertical اسٹ ہائمر کے سامنے ان کی تقاریریں مقرر کریں۔

8- ٹیک ڈیویژن مقدار کی بجائے لکائی کو حریف سب ڈویژن میں تقسیم کرنے کیلئے Ticks divisions ہائمر میں مقدار ٹائپ کریں۔

9- رولر کو سکریں پر دیکھنے یا نہ دیکھنے کیلئے Show Rulers چیک ہائمر کو منتخب یا غیر منتخب کریں۔

روائز کو ایک جگہ سے دوسری جگہ منتقل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

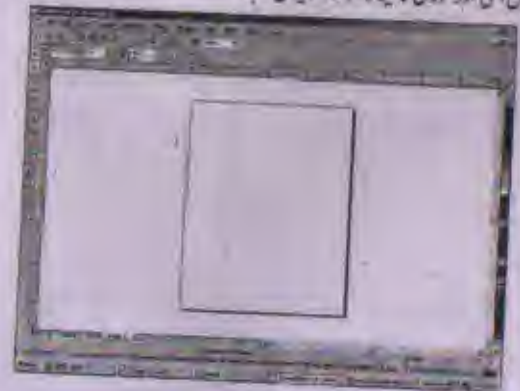
1- Shift کی دہانے رکھیں۔

2- رولر کو ڈرائیگ کرتے ہوئے اپنی پسند کی جگہ پر لے جائیں۔

گرڈز (Grids) اور گائیڈ لائنز (Guidelines) کا استعمال

گرڈز اور گائیڈ لائنز وہ ٹولز ہیں جن کے ذریعے آپ کسی منتخب شدہ اوہجیکٹ کو عمودی یا افقی حالت یا پھر دونوں حالتوں میں صحیح طور پر پوزیشن دے سکتے ہیں۔

گرڈ پر کام کرنا یا نقل ایسے ہی ہے جیسے کہ آپ ایک گراف پیپر پر کام کر رہے ہیں۔ آپ گرڈز کے ذریعے اپنے اوہجیکٹ کو ایک خط میں بالکل سیدھا کر سکتے ہیں۔ یاد رہے کہ گرڈز پر پرنٹ نہیں ہوتے۔ اسی طرح گائیڈ لائنز بھی پر پرنٹ نہیں ہوتیں بلکہ یہ صرف کمپیوٹر کی سکریں پر آپ کو اوہجیکٹ کو لائن کرنے اور درست جگہ پر رکھنے میں مدد کرتی ہیں۔ گائیڈ لائنز افقی اور عمودی ہوتی ہیں۔ شکل نمبر 2.9 میں دونوں افقی اور عمودی گائیڈ لائنز کو دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 2.9

Snap to Grid ایک ایسا ٹول ہے جو ایک مختار طیس کا کام کرتا ہے اور جب آپ اوہجیکٹس کو حرکت دیتے ہیں تو اوہجیکٹس گرڈ کے کوآرڈینیٹس (نقطہ) کی طرف کھینچے چلے جاتے ہیں۔ اگر یہ آپشن آن ہو اور آپ اوہجیکٹس کو گرڈ کے کوآرڈینیٹس کے علاوہ کسی جگہ پر رکھنا چاہیں تو آپ کو اس میں کافی دقت کا سامنا کرنا پڑ سکتا ہے۔

اس کے علاوہ آپ خود سے متعین کردہ گائیڈ لائنز کو اپنی مرضی سے افقی یا عمودی حالت میں ڈرائنگ پیپر پر مقرر کر سکتے ہیں اور اپنے اوہجیکٹس کو اپنی مرضی کی پوزیشن میں لاسکتے ہیں۔

نوٹ: Ctrl+Y کیز دہانے سے Snap to Grid کا عمل شروع ہو جاتا ہے اور ان کو دوبارہ دہانے سے ختم ہو جاتا ہے۔

گرڈز کا تعین کرنا

گرڈز کو ظاہر کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- View مینو کو کھولیں اور Grid دکھائیں۔

2- آپ گرڈز کے درمیانی فاصلے کو اپنی مرضی سے سیٹ بھی کر سکتے ہیں۔ اس کے علاوہ آپ افقی اور عمودی چٹخ کے درمیان لائنوں کی مقدار اپنی ضرورت کے مطابق کر سکتے ہیں۔ ایک دوسرے کو قطع کرنے والی افقی اور عمودی لائنوں کو گرڈ لائنز کہا جاتا ہے۔

گرڈز کو اپنی پسند کے مطابق جانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- View کو کھولیں اور Grid and Ruler Setup دکھائیں۔

ڈائلاگ ہائمر میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 2.10

Snap to Guidelines

گرافکس کی طرح گائیڈ لائنز کے اندر بھی مہلتا طبیعت پیدا کی جا سکتی ہے جس کی وجہ سے جب آپ ڈرائنگ ونڈو پر اوہجیکٹ کو گائیڈ لائن کے قریب لائیں گے تو وہ گائیڈ لائن سے چٹ جائے گا۔ ایسا مندرجہ ذیل عمل سے ممکن ہے۔

1- View مینو پر کلک کریں اور Snap to Guidelines کا انتخاب کریں۔ اس کے بعد گائیڈ لائنز کے اندر مہلتا طبیعت پیدا ہو جائے گی اور اوہجیکٹس کو گائیڈ لائن کے قریب لانے پر وہ اس سے چٹ جائیں گے۔

گائیڈ لائنز کو قائم کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- جس گائیڈ لائن کو قائم کرنا چاہتے ہیں اس کو Pick ٹول کی مدد سے منتخب کریں۔
- 2- اب Delete دبائیں۔

گول ڈرائنگ آپ کو یہ سہولت بھی دیتا ہے کہ آپ ڈرائنگ ونڈو پر موجود مختلف اوہجیکٹ کو ایک دوسرے سے منسلک کر سکیں۔ اس طرح سے آپ بسے بناتے جانے والے اوہجیکٹ کو مجبور کر سکتے ہیں کہ وہ کسی دوسرے اوہجیکٹ کے کسی مخصوص نقطہ کے مطابق خود بخود والا بن ہو جائے۔

اوہجیکٹس کو منسلک کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- اوہجیکٹس کو منتخب کریں۔
- 2- View مینو پر کلک کریں اور Snap to Objects کا انتخاب کریں۔ (فصل نمبر 2.13)
- 3- اوہجیکٹ کو Pick ٹول کی مدد سے حرکت دیں۔ آپ محسوس کریں گے کہ اوہجیکٹ آجائے میں بڑی تیزی سے جڑے ہوئے ہیں۔



فصل نمبر 2.13

چکر دار اشکال اور گرافس

گول ڈرائنگ کے ذریعے آپ بڑی آسانی سے چکر دار اشکال اور گرافس بنا سکتے ہیں۔

چکر دار اشکال (Spirals)

چکر دار اشکال بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Polygon ٹول کی آؤٹ پٹ کلک کریں اور Spiral ٹول کا انتخاب کریں۔
- 2- جتنے چکر آپ شکل کو دینا چاہتے ہیں اس کی تعداد Spiral Revolutions لسٹ باکس میں درج کریں۔
- 3- اب ڈرائنگ ونڈو پر کلک کریں اور ڈرائنگ کریں یہاں تک کہ آپ کے مطلوبہ سائز کی شکل بن کر بن جائے۔ (فصل نمبر 2.14)



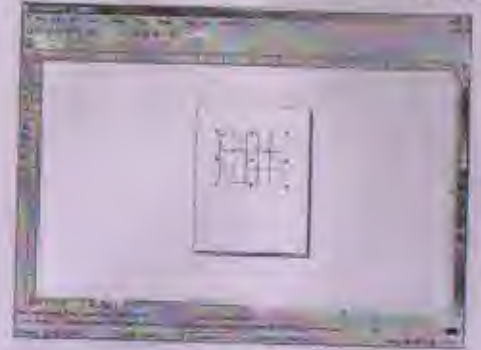
فصل نمبر 2.14

- 4- اوپر والے عمل سے ایک خاص شکاںب سے چکر بنتے ہیں جنہیں Symmetrical Spirals کہتے ہیں۔ اگر آپ Logarithmic Spirals بنانا چاہتے ہیں تو اوپر پر اوپری بار میں Logarithmic Spiral مین پر کلک کریں۔ (فصل نمبر 2.14)
- 5- ان چکروں کے درمیانی فاصلے کو مقرر کرنے کیلئے پر اوپری بار پر موجود Spiral Expansion Factor کی سلائیڈ کو ڈرائنگ کے عمل سے آگے پیچھے کریں۔

گرافس

گرافس بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل دہرائیں:

Polygon قلابی آؤٹ پر کلک کریں اور Graph Paper ٹول منتخب کریں۔
اب ڈرائنگ وٹوم پر کلک کریں اور درج ذیل کرتے ہوئے اپنے مطلوبہ سائز کا گراف بنائیں۔
(فصل نمبر 2.15)



فصل نمبر 2.15

3- آپ پر اپنی بار میں سوچو Graph Paper Rows and Columns لسٹ باکس کے
ذریعے گراف کی قطاروں اور کالموں کی تعداد چن کر سکتے ہیں۔ اونچی باکس کالموں کی تعداد
اور چوڑی باکس قطاروں کی تعداد کو متعین کرتا ہے۔

یاب نمبر 3

آرٹسٹک میڈیا ٹول

تعارف

آرٹسٹک میڈیا ٹول (Artistic media tool) ایسی کروڑوں باتا ہے جتنی Freehand ٹول
بناتا ہے۔ اس میں فرق یہ ہے کہ یہ ٹول ان کروڑوں کو جو یہ خواہش ورت طائل مہیا کرتا ہے۔ اس ٹول کے
ساتھ بھی ڈرائنگ کے عمل سے کروڑوں باتا ہیں۔
حقیقت میں آرٹسٹک میڈیا ٹول بہت سے ٹولز کا مجموعہ ہے جن میں ہر ٹول کی اپنی علیحدہ وسیلہ
ہے۔ جب آپ Curve قلابی آؤٹ میں سے Artistic Media ٹول پر کلک کرتے ہیں تو
پر اپنی بار ان مختلف ٹولز کو ظاہر کرتی ہے۔ جسے آپ کسی ایک ٹول پر کلک کریں گے تو پر اپنی بار
اس کی متعلقہ وسیلہ کو ظاہر کرے گی جیسا کہ شکل نمبر 3.1 میں نظر آ رہا ہے۔ اب ان کی علیحدہ علیحدہ
تفصیلات دیکھتے ہیں۔



فصل نمبر 3.1

Preset ٹول کو استعمال کرتا

کوہل 120 میں Preset ٹول کے ذریعے آپ مختلف قسم کی مولی لائنیں بنا سکتے ہیں۔ ان
لائنوں کی شکلیں ضرورت کے مطابق کی طرح کی ہو سکتی ہیں۔
کوہل 120 میں جب آپ Preset ٹول کو دہاتے ہیں تو ان لائنوں کی ایک لسٹ پر اپنی بار
پر آپ کو نظر آئے گی جن میں سے آپ کسی کا بھی انتخاب کر سکتے ہیں۔
Preset ٹول کو استعمال کرتے ہوئے لائن بنانے کیلئے متعدد ذیلی ٹول ہیں۔
1- Curve قلابی آؤٹ پر کلک کریں اور Artistic Media ٹول کا انتخاب کریں۔
2- پر اپنی بار پر Preset ٹول کو کلک کریں۔

- 3- جب آپ Preset ٹول کو دبائیں گے تو شکل نمبر 3.1 کے مطابق پراپرٹی بار آپ کے سامنے نمودار ہوگی۔
- 4- اگر آپ لائن کے کناروں کو اپنی پسند کے مطابق ہموار (Smooth) کرنا چاہتے ہیں تو پراپرٹی بار میں موجود Freehand Smoothing کے باکس میں مطلوبہ مقدار درج کریں۔
- 5- اگر آپ لائن کی چوڑائی بھی مقرر کرنا چاہتے ہیں تو پراپرٹی بار میں موجود Artistic Media Tool Width کے باکس میں مطلوبہ مقدار درج کر لیں۔
- 6- Preset Stroke اسٹ پر کلک کریں اور اس میں سے ایک Preset لائن کی شکل کا انتخاب کریں۔
- 7- اب ڈرائنگ ونڈو پر ماؤس کی مدد سے کلک کر کے ڈرائنگ کے عمل سے اپنی پسند کی لائن نکالیں۔ جیسے ہی آپ ماؤس کے بٹن کو چھوڑیں گے تو آپ دیکھیں گے کہ وہ لائن Preset Stroke اسٹ کی شکل کے مطابق بدل جائے گی جس میں آپ اپنی پسند کا رنگ بھی مقرر کئے ہیں جیسا کہ شکل نمبر 3.2 میں نظر آ رہا ہے۔

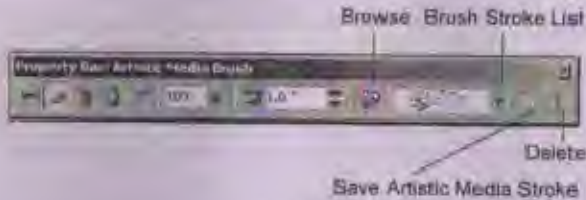


شکل نمبر 3.2

Brush ٹول استعمال کرنا

- اگلا ٹول Brush ٹول ہے جس سے بٹن کو دبائے ہی آپ کے سامنے پراپرٹی بار پر Preset Stroke اسٹ کی بجائے Brush Stroke اسٹ نمودار ہو جائے گی جو کہ حقیقت میں مختلف افعال کے برسر کا مجموعہ ہے۔ ان میں قوس قزح کے رنگوں پر مشتمل کئی افعال بھی شامل ہیں۔
- برش ہٹروک اپوائی کرنے کے لیے مندرجہ ذیل عمل کریں:
- 1- ٹول باکس میں سے Curve فلکی آؤٹ پر کلک کریں اور Artistic Media ٹول کا

- انتخاب کریں۔
- 2- پراپرٹی بار پر Brush کے بٹن پر کلک کریں۔ شکل نمبر 3.3 میں Brush پراپرٹی بار ظاہر ہو رہی ہے۔



شکل نمبر 3.3

- 3- Brush Stroke کے اسٹ باکس پر کلک کریں اور کسی ایک Stroke کا انتخاب کریں۔
- 4- Stroke کے کناروں کو ہموار کرنے کے لیے Freehand Smoothing کے باکس میں مطلوبہ مقدار درج کریں۔
- 5- Stroke کی چوڑائی مقرر کرنے کے لیے Artistic Media Tool Width کے باکس میں مطلوبہ مقدار درج کریں۔
- 6- ڈرائنگ ونڈو پر کلک کر کے ڈرائنگ کے عمل سے لائن نکالیں جو کہ خود بخود اوپر منتخب کئے گئے Stroke کی شکل میں تبدیل ہو جائے گی (دیکھیں شکل نمبر 3.4)۔



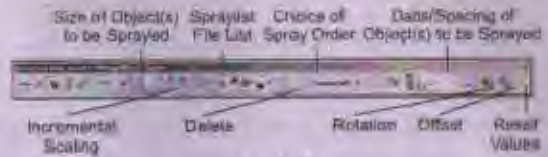
شکل نمبر 3.4

Object Sprayer ٹول استعمال کرنے

اس ٹول کے ذریعے آپ جو اشیاء چاہیں گے اس پر طرح طرح کے پتل بولے ڈالنے چاہئیں گے۔

Sprayer ٹول کے آپٹیکس اپنا لی کرتے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں۔

- 1- Curve قافی آؤٹ پر کلک کریں اور Artistic Media ٹول کا انتخاب کریں۔
- 2- پراپٹی بار پر Sprayer کے ٹیٹن پر کلک کریں۔ ٹیٹل نمبر 3.5 میں دکھائی گئی Sprayer کی پراپٹی بار نظر آئے گی۔



ٹیٹل نمبر 3.5

- 3- Sprayerlist File لسٹ پر کلک کر کے کسی Sprayer کا انتخاب کریں۔ اگر آپ دلی کئی لسٹ کے علاوہ کوئی اور لسٹ استعمال کرنا چاہتے ہیں تو Browse ٹیٹن پر کلک کریں۔
- 4- اب ڈرائنگ ونڈو پر ڈرائنگ کے عمل سے کسی قسم کی لائن چھنیں۔ جیسے ہی آپ ہاؤس کے ٹیٹن کو چھوڑیں گے سٹیل پر Sprayer اس لائن پر اپنا لی ہو جائے گا جیسا کہ ٹیٹل نمبر 3.6 میں دکھایا گیا ہے۔



ٹیٹل نمبر 3.6

- 5- Sprayer کی ترجیب کو تبدیل کرنے کیلئے Choice of spray order کے لسٹ ہاؤس

میں سے کسی بھی ترجیب کا انتخاب کریں۔

- 6- ہرے آپٹیکس کے ساتھ کوئی مرضی سے تبدیل کرتے کیلئے Size of objects to be sprayed ٹیٹن کو لی مقدار درج کریں۔
 - 7- Dots/Spacing of objects to be sprayed کے اوپر والے ہاؤس میں ہر پوائنٹ کیلئے آپٹیکس کی تعداد مقرر کی جاتی ہے اور نیچے والے ہاؤس میں ہر پوائنٹ کا وسیع یا وسیع مقرر کیا جاتا ہے۔
 - 8- اپنی کوئی سٹیل کو Undo کرنے یا ڈیٹیل سٹیل اپنا لی کرنے کیلئے Reset values ٹیٹن کو دبائیں۔
 - 9- اگر آپ کسی لائن کو گھمنا چاہتے تو Rotation ٹیٹن کو دبائیں اور ٹھہرے ہوئے والے Angle ہاؤس میں گھمانے کیلئے کوئی مقدار درج کریں۔
 - 10- Live Increment کے چیک ہاؤس کو منتخب کرنے سے آپ ہرے میں موجود ہر پوائنٹ کو گھما سکتے ہیں۔ چیک ہاؤس کے بعد Increment ہاؤس میں اپنی مرضی کی مقدار درج کریں۔
 - 11- Path based ریڈیو بٹن کو منتخب کرنے سے آپ آپٹیکس لائن کی مناسبت سے گھومیں گے۔
 - 12- Page based ریڈیو بٹن کو منتخب کرنے اور Enter دبانے سے آپ آپٹیکس ٹیٹن کی مناسبت سے گھومیں گے۔
- ان آپٹیکس کو استعمال کر کے آپ بہت سی خصوصیت ڈرائنگ بنا سکتے ہیں۔ ٹیٹل نمبر 3.7 صرف انہی ہرے آپٹیکس کو استعمال کر کے تحقیق کی گئی ہے۔



ٹیٹل نمبر 3.7

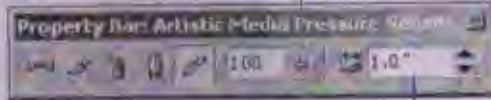
Pressure ٹول استعمال کرنا

Pressure ٹول کے ساتھ فہرہ کناروں والی ایسی لائیں بنائی جاسکتی ہیں جن کی چوڑائی اور موہائی کسی پاتھ پر ٹکلت جگہوں سے مختلف ہوتی ہے۔ یہ لکھت ماؤس یا پریشر سنسٹو (Sensitive) سٹین سے بنایا جاسکتا ہے۔

پریشر سنسٹو لائن یا کروز ہائے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Curve فٹائی آؤٹ پر ٹکلت کریں اور Artistic Media کا انتخاب کریں۔
- 2- پراپرٹی بار میں Pressure ٹول پر ٹکلت کریں۔ شکل نمبر 3.10 میں اس کی پراپرٹی بار دکھائی گئی ہے۔

Freehand Smoothing



Artistic Media Tool width

شکل نمبر 3.10

- 3- لائن کے کناروں کو ہموار کرنے کیلئے مطلوبہ مقدار پراپرٹی بار پر مونیٹر Freehand Smoothing کے باکس میں درج کریں۔
- 4- لائن کی چوڑائی میں تبدیلی کیلئے پراپرٹی بار پر مونیٹر Artistic media tool width کے باکس میں مطلوبہ مقدار درج کریں۔
- 5- اب ڈرائنگ وٹھ پر اپنی پسند کی کوئی لائن ڈریگ کے عمل سے بنائیں۔ شکل نمبر 3.11 میں پریشر سنسٹو لائن دکھائی گئی ہے۔



شکل نمبر 3.11

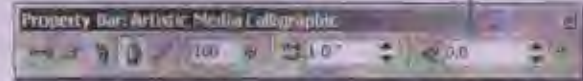
Calligraphic ٹول استعمال کرنا

کلی گرافک لائنز بالکل ایسی ہی ہوتی ہیں جیسی کہ خطاطی کے قلم سے لکائی گئی لائنیں ہوتی ہیں۔ ایسی لائنیں اپنی سمت کے مطابق اپنی سمت تبدیل کرتی رہتی ہیں۔ قلم کے ب (Nib) کے زاویہ کی بناء پر بھی لائن کی موہائی میں فرق آتا ہے۔

کلی گرافک لائن کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

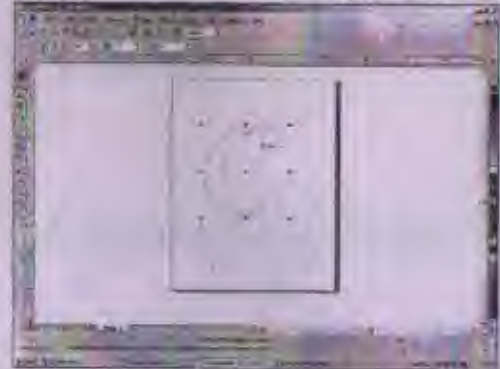
- 1- Curve فٹائی آؤٹ پر ٹکلت کریں اور Artistic Media کا انتخاب کریں۔
- 2- پراپرٹی بار پر Calligraphic کے ٹول کو دبائیں۔ شکل نمبر 3.8 میں اس کی پراپرٹی بار دکھائی گئی ہے۔

Calligraphic Angle



شکل نمبر 3.8

- 3- Calligraphic Angle کے باکس میں اپنی مرضی کی مقدار درج کریں۔
- 4- اگر آپ لائن کے کناروں کو اپنی مرضی کے مطابق ہموار کرنا چاہتے ہیں تو Freehand Smoothing باکس میں کوئی ہی مقدار درج کریں۔
- 5- لائن کی چوڑائی کو سیٹ کرنے کیلئے Artistic media tool width کے باکس میں مطلوبہ مقدار درج کریں۔
- 6- اب ڈرائنگ وٹھ پر اپنی پسند کی لائن کو ڈریگ کے عمل سے بنائیں۔ شکل نمبر 3.9 میں ایک کلی گرافک لائن دکھائی گئی ہے۔



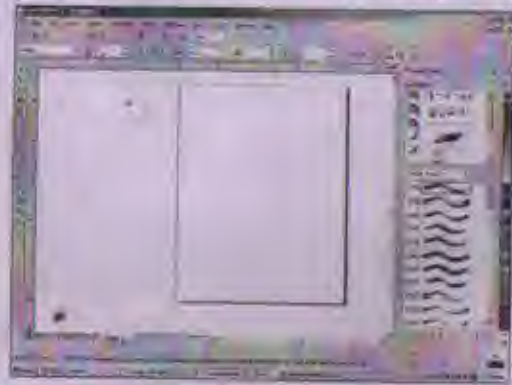
شکل نمبر 3.9

آرٹھک میڈیا کے اسٹیکس اپڈی کرنا

ابھی تک آپ نے آرٹھک میڈیا لوڈر کے تمام اسٹیکس کا طبعہ دیکھہ استعمال کیا ہے جو کہ ہر ایک کی اپنی باریک دوسے ممکن ہوا تھا۔ اب ہم آگے ایک ایسا طریقہ بتاتے ہیں جس میں آپ تمام اسٹیکس کو ایک جگہ ہی موجود پا سکیں گے۔ Artistic Media ڈاگرو کو استعمال کرتے ہوئے آپ کسی گروڈ پر تبدیلی کر سکتے ہیں۔ آپ ایک پہلے سے بنی سادہ گروڈ پر آرٹھک میڈیا اسٹیکس اپڈی کر سکتے ہیں۔ آپ ایک پہلے سے موجود آرٹھک میڈیا اسٹیکس کی جگہ کوئی دوسرا اسٹیکس ڈاگرو کر سکتے ہیں جو کہ اپنی باریک ساتھ ممکن نہیں ہے۔

آرٹھک میڈیا ڈاگرو کو استعمال کرنے کے لیے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1. ڈاگرو وغیرہ کو کوئی سی لائن کھینچیں۔
2. مینو بار پر Window کے مینو پر کلک کریں، ڈاگرو کو Dockers پر لائیں جس پر ایک سائیڈ مینو کھلے گا جس میں سے Artistic Media کا انتخاب کریں۔
3. ڈاگرو ڈاگرو کے دائیں جانب ڈاگرو ڈاگرو پر ظاہر ہو جائے گی جس کا اوپر والا حصہ ان اسٹیکس کی لسٹ ظاہر کرتا ہے جو آپ نے کچھ عرصہ پہلے استعمال کئے تھے۔ جبکہ نیچے والا حصہ اسٹیکس کی لسٹ پر مشتمل ہوتا ہے جیسا کہ شکل نمبر 3.12 میں دکھایا گیا ہے۔



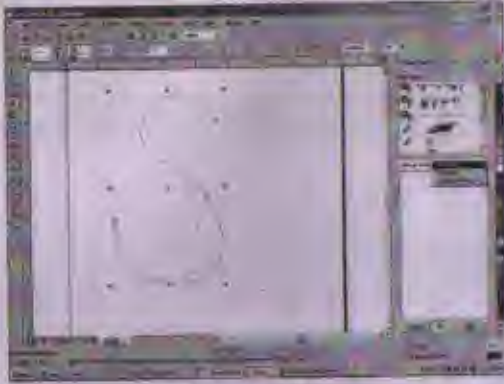
شکل نمبر 3.12

4. نیچے والے حصے کے اوپر دائیں جانب چمکے سے تیر کے نشان پر کلک کریں۔ کھلنے والے مینو سے اسٹیکس کی مطلوبہ قسم منتخب کریں۔
5. اب ڈاگرو دیکھیں سے کوئی سارا اسٹیکس منتخب کریں۔

6- Apply مینو پر کلک کریں۔

مثال

اب ہم ڈاگرو کو استعمال کرتے ہوئے ایک بنی سادہ گروڈ پر مختلف آرٹھک اسٹیکس لگا کر دیکھتے ہیں۔ آگے دی گئی شکلوں میں یہ مثالیں دکھائی گئی ہیں۔
شکل نمبر 3.13 میں Preset قسم منتخب کی گئی ہے۔



شکل نمبر 3.13

شکل نمبر 3.14 میں Preset اسٹیکس منتخب کرنے کے بعد Apply مینو پر کلک کیا گیا ہے۔



شکل نمبر 3.14

شکل نمبر 3.15 میں مینو سے Brush شروک منتخب کیا گیا ہے۔ گروڈ پر اپڈی کئے گئے Preset اسٹیکس کا مشاہدہ کریں۔

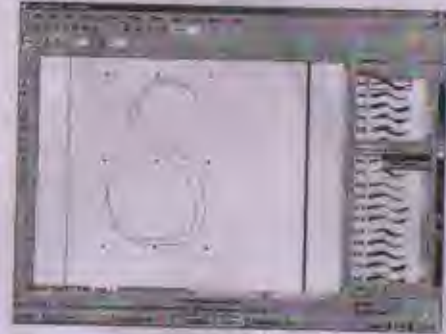


شکل نمبر 3.17

شکل نمبر 3.18 میں کردہ Blue to Black Mosaic Sprayer اپلائی کیا گیا ہے۔



شکل نمبر 3.18



شکل نمبر 3.15

شکل نمبر 3.16 میں Brush سٹروک منتخب کر کے بعد Apply ملن پر کلک کیا گیا ہے۔



شکل نمبر 3.16

شکل نمبر 3.17 میں مندرجہ Object Sprayer منتخب کیا گیا ہے۔ کردہ اپلائی کے سبب

Brush سٹروک کا مشاہدہ کریں۔

باب نمبر 4

جدید ڈرائنگ

تعارف

باب نمبر 2 اور 3 میں آپ نے بنیادی ڈرائنگ کیسے کھول کر اس میں میٹریا دی اور اس کا استعمال کیسے کیا۔ اب اس باب میں ہم آپ کو جدید ڈرائنگ کے تصورات سے آگاہی فراہم کریں گے۔ اس باب کے اندر آپ اوپنیکس کو گروپ کرنا، ان گروپ (Ungroup) کرنا اور لیئر (Layers) کے اندر کام کرنا سیکھیں گے۔ لیئر کا استعمال آپ کو جدید ڈرائنگ کو منظم کرنے میں بہت آسانی پیدا کرے گا۔

اوپنیکس کو گروپ اور ان گروپ کرنا

دو یا زیادہ اوپنیکس کو گروپ کرنے کا مطلب ہے کہ وہ سب ایک یونٹ بن جائیں جس کے بعد اس گروپ پر کسی جسم کا کیا بھی عمل تمام اوپنیکس پر پورا پڑا کرے گا۔ وہ مختلف گروپوں کو بھی ایک گروپ کی شکل دی جاسکتی ہے جس سے وہ ایک ہی یونٹ کے طور پر کام کرتے ہیں۔

نوٹ: جب آپ ایک یا مختلف اوپنیکس کو گروپ کر رہے ہیں تو ان میں موجود اوپنیکس پر مجھ و پھگہ کام کرنے میں نہیں رہتا۔ اگر آپ ان پر مجھ و پھگہ کام کرنا چاہیں تو انہیں دوبارہ ان گروپ کرنا پڑے گا۔

اوپنیکس کو گروپ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں۔

1۔ ان تمام اوپنیکس کو منتخب کریں جن کو آپ ایک گروپ کی شکل دینا چاہتے ہیں۔ تمام اوپنیکس کو ایسا منتخب کرنے کیلئے میو بار پر Edit کے میو پر کلک کریں اور Select All کا انتخاب کریں۔ اگر آپ بہتر مخصوص اوپنیکس کو ہی منتخب کرنا چاہتے ہیں تو Shift بٹن کو دبا کر دیکھتے ہوئے مطلوبہ اوپنیکس پر Pick کی مدد سے کلک کرتے جائیں۔

2۔ اب Arrange میو پر کلک کریں اور Group کو منتخب کریں۔ پھر اس میں گروپ شدہ اوپنیکس کو دکھایا گیا ہے۔ اب آپ کا کوئی بھی عمل اس گروپ پر انحصار رکھتا ہوگا۔



شکل نمبر 4.1

اوپنیکس کو الٹا گروپ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- جس گروپ کو الٹا گروپ کرنا چاہتے ہیں اسے منتخب کریں۔
- 2- Arrange مینو پر کلک کریں اور Ungroup کا انتخاب کریں۔
- 3- اگر آپ گروپ میں کسی اوپیکٹ کو منتخب کرنا چاہتے ہیں تو Ctrl دبا لیں اور گروپ میں اس اوپیکٹ پر کلک کریں۔
- 4- اگر آپ گروپس کے گروپ میں سے کسی اوپیکٹ کو منتخب کرنا چاہتے ہیں تو Ctrl دبا کر اس وقت تک اس پر کلک کرتے جائیں جب تک اس اوپیکٹ کے گروپس ظاہر نہ ہو جاتے۔

نوٹ: آپ ایک یا زیادہ اوپیکس کو الٹا گروپ کرنے سے بھی منتخب کر سکتے

ہیں۔

لیئرز کے ساتھ کام کرنا

کوئل ڈرائنگ میں لیئر کا استعمال صحیحہ ڈرائنگ کے اجزاء کو ترتیب دینے میں آپ کی مدد کرتا ہے۔ یہ تکنیک آپ کی ڈرائنگ کو منظم کرنے میں آپ کی مدد کرتی ہے۔ آپ اپنی ڈرائنگ کو ایک سے زائد لیئر میں تقسیم کر سکتے ہیں جن میں ہر لیئر ڈرائنگ کے مختلف اجزاء پر مشتمل ہوتی ہے۔ اس کی مدد سے آپ ڈرائنگ کے ایک حصے میں باقی ماندہ حصے کو پیچھے سے بغیر تبدیلی کر سکتے ہیں۔

ڈیٹاٹ کے طور پر کوئل ڈرائنگ 12 حصوں پر ڈرائنگ بنایا لیئرز پر مشتمل ہوتی ہے جو کہ مندرجہ ذیل

ہیں:

☆ Layer 1 لیئر ہوتی ہے جس پر آپ ڈرائنگ بناتے ہیں۔

☆ Grid لیئر پر وہ گریڈ موجود ہوتی ہے جو آپ بناتے ہیں۔

☆ Guides لیئر پر آپ کی باقی گئی گائیڈ لائنز ہوتی ہیں۔

☆ Desktop لیئر پر وہ ڈرائنگ یا اوپیکس موجود ہوتے ہیں جو آپ کٹر سے استعمال کرتے ہیں۔ ایسا اس لئے ہے کیونکہ اس لیئر تک ہر وقت رسائی حاصل کی جاسکتی ہے چاہے آپ کسی بھی لیئر یا چیتے پر کام کر رہے ہوں۔

لیئر بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- مینو بار پر Tools کے مینو پر کلک کریں اور Object Manager کا انتخاب کریں۔

Object Manager کی ڈاؤر وڈو دائیں جانب کھل جائے گی جیسا کہ شکل نمبر 4.2 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 4.2

- 2- ایک نئی لیئر بنانے کیلئے ڈاؤر وڈو کے اوپر دائیں کنارے پر موجود پیر والے بھوسے سے ٹپن پر کلک کریں۔ یا پھر ڈاؤر وڈو کے کسی بھی خالی حصے پر رائٹ کلک کریں۔
- 3- ایک نئے ظاہر ہوگا جس میں سے New Layer کا انتخاب کریں جیسا کہ شکل نمبر 4.3 میں دکھایا گیا ہے۔

ہر لیئر کی بنیادی طور پر تین خصوصیات ہوتی ہیں جنہیں آپ کنٹرول کر سکتے ہیں۔ یہ صرف ڈاؤر وڈو کے ذریعے ہی کنٹرول ہو سکتی ہیں۔ ڈاؤر وڈو میں آپ دیکھ رہے ہوں گے کہ ہر لیئر کے ساتھ تین آئیکنز آؤٹ لائن پر مشتمل موجود ہیں۔ یہی آئیکنز لیئر کی خصوصیات کو کنٹرول کرنے کیلئے استعمال ہوتے ہیں۔



فائل نمبر 4.3

فائل نمبر 4.1 میں ان تین خصوصیات کی تفصیلات ملتی چاہتی ہیں۔

فائل نمبر 4.1 لیئر کی خصوصیات

| آئیکن | لیئر کی خصوصیت | وضاحت |
|-------|----------------|---|
| | Visibility | لیئر کو ظاہر یا چھپا کر دکھانے کے لیے اس آئیکن پر کلک کرنا پڑتا ہے۔ لیئر کو چھپا کر دکھانے سے اس پر موجود اوjects دکھائی نہیں دیتے۔ |
| | Printability | اس آئیکن پر کلک کرنے سے لیئر کو پرنٹ کیا جاسکتا ہے اور دوسری دفعہ کلک کرنے سے اسے پرنٹ نہیں کیا جاسکتا۔ |
| | Editability | لیئر کو لاک یا ان لاک (Unlock) کرنے کے لیے فائل کے آئیکن پر کلک کریں۔ لیئر کو لاک کرنے کا مطلب ہے کہ اس پر سرف سے کوئی کام بھی نہیں کیا جاسکتا۔ |

اوہجیکٹ کو ایک لیئر سے دوسری میں لے جانے کے لیے مندرجہ ذیل عمل کریں۔

1. متعلقہ اوہجیکٹ کو منتخب کریں اور ڈرا کر ڈرا کر کسی خالی حصے پر راست کلک کریں۔
2. ظاہر ہونے والے منو سے Move to Layer کا انتخاب کریں۔
3. اب اس لیئر پر کلک کریں جس میں آپ اوہجیکٹ کو بھیجنا چاہتے ہیں۔

اوہجیکٹ کو لاک کرنا

اوہجیکٹ کو لاک کرنے کا مطلب یہ ہے کہ اس میں آپ کسی قسم کی تبدیلی نہیں کر سکتے چاہے ڈرا کر ڈرا کر Pencil کا آئیکن آن آگئی ہو۔

اوہجیکٹ کو لاک کرنے کے لیے مندرجہ ذیل عمل کریں۔

1. Arrange منو پر کلک کریں اور Lock Object کا انتخاب کریں۔
2. یا چم متعلقہ اوہجیکٹ پر راست کلک کریں اور ظاہر ہونے والے منو میں سے Lock Object کا انتخاب کریں۔
3. آپ دیکھیں گے کہ اس اوہجیکٹ کے ارد گرد چھوٹے چھوٹے دائرے ظاہر ہو گئے ہیں جیسا کہ نمبر 4.4 میں دکھایا گیا ہے۔ اب آپ اس اوہجیکٹ کو نہ ادھر ادھر لے جاسکتے ہیں نہ اس کے ساتھ میں تبدیلی کر سکتے ہیں نہ اسے گھما سکتے ہیں نہ اس کا رنگ تبدیل کر سکتے ہیں اور نہ ہی اس کو ڈیلٹ کر سکتے ہیں۔

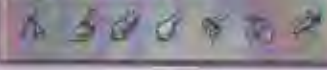


فائل نمبر 4.4

اوہجیکٹ کو ان لاک (Unlock) کرنے کے لیے مندرجہ ذیل عمل کریں۔

1. اس اوہجیکٹ کو منتخب کریں جسے آپ ان لاک کرنا چاہتے ہیں۔
 2. Arrange منو پر کلک کریں اور Unlock کا انتخاب کریں۔
 3. اب آپ اپنی مرضی سے اس اوہجیکٹ میں ہر قسم کی تبدیلی کر سکتے ہیں۔
- اب ہم آپ کو گول 12/13 میں موجود ایک ایسے لوگو کے بارے میں بتائیں گے جن کی مدد سے آپ اوjects کے اندر تبدیلی کر سکتے ہیں۔ یہ لوگو آپ کو فائل نمبر 4.5 میں نظر آ رہے ہوں گے۔ یہ لوگو Shape Edit ٹولز میں آؤٹ میں ہوتے ہیں۔ اب آپ انہی لوگو کے متعلق دیکھیں گے۔

Shape Edit Flyout



فعل نمبر 4.5

نودز (Nodes) کے ساتھ کروڑز میں تبدیلی کرنا

کسی بھی لائن یا کروڑ سیکٹ (Segment) کے کوئے پر نظر آنے والے چھوٹے چھوٹے چوکور پوائنٹس کو نودز کہتے ہیں۔ کسی لائن یا کروڑ یا دوسری اشکال کی شکل تبدیل کرنے کیلئے ان نودز کو ڈریگ کیا یا کھینچا جاسکتا ہے۔ ان میں ہم نودز کی مدد سے ہونے والی تبدیلیوں کے بارے میں بتائیں گے۔

کروڑز میں تبدیلی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل فعل مل گریں:

- 1- Shape Edit فلٹائی آؤٹ پر کلک کریں اور Shape ٹول منتخب کریں۔
- 2- اس اوپجیکٹ کو منتخب کریں جس کی نودز میں آپ تبدیلی کرنا چاہتے ہیں۔
- 3- اوپجیکٹ کی کسی نود پر کلک کریں۔
- 4- ایک سے زائد نودز کو منتخب کرنے کیلئے Shift دبائے رکھیں اور ایک ایک کر کے تمام نودز کو منتخب کر لیں۔
- 5- تمام نودز کو اکٹھا منتخب کرنے کیلئے Edit مینو پر کلک کریں یا Select All پر ماؤس لائیمہ اور پھر Nodes کا انتخاب کریں۔
- 6- تمام میں سے صرف ایک نود کو غیر منتخب کرنے کیلئے Shift دبا لیں اور مختلف نودز پر کلک کریں۔
- 7- ایک سے زائد نودز کو غیر منتخب کرنے کیلئے Shift دبائے رکھیں اور ایک ایک کر کے تمام نودز پر کلک کرتے جائیں۔

ایک نود کا اضافہ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل فعل مل گریں:

- 1- Shape Edit فلٹائی آؤٹ کو کھولیں اور Shape ٹول کا انتخاب کریں۔
- 2- کروڑ اوپجیکٹ کو منتخب کریں اور اس کے اس سے پرہیز کلک کریں جہاں آپ ایک نئی نود کا اضافہ کرنا چاہتے ہیں جیسا کہ شکل نمبر 4.6 میں دکھایا گیا ہے۔

کسی نود کو ختم کرنے کیلئے مندرجہ ذیل فعل مل گریں:

- 1- Shape Edit فلٹائی آؤٹ پر کلک کریں اور Shape ٹول کا انتخاب کریں۔
- 2- کروڑ اوپجیکٹ کو منتخب کریں اور اس نود کے اوپر ذیل کلک کریں جس کو آپ ختم کرنا چاہتے ہیں۔ اس سے نود ختم ہو جائے گی۔



فعل نمبر 4.6

نودز پر کلک کرنے سے آپ دیکھیں گے کہ نیلے رنگ کی لائنوں کے ساتھ مزید پوائنٹس ظاہر ہو جاتے ہیں۔ جن کو ڈریگ کرنے سے اس لائن یا کروڑ کی شکل میں تبدیلی کی جاتی ہے۔ ذیل میں اس کا طریقہ بتایا گیا ہے۔

نودز کو گھمائے یا ترچھا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل فعل مل گریں:

- 1- Shape Edit فلٹائی آؤٹ پر کلک کریں اور Shape ٹول کا انتخاب کریں۔
- 2- کسی کروڑ اوپجیکٹ کو منتخب کریں۔
- 3- اوپجیکٹ میں اس نود کو منتخب کریں جس کو لائن کی صورت میں بدلنے کیلئے آپ استعمال کرنا چاہتے ہیں۔
- 4- اب پرہیز دیا سے Stretch and scale nodes یا Rotate and skew nodes کا انتخاب کریں (دیکھیں شکل نمبر 4.7)۔



فعل نمبر 4.7

5۔ اب نوڈز میں تبدیلی کرنے کیلئے ویدلر کے سینٹ کو ڈریگ کریں۔

نوڈز کو استعمال کرتے ہوئے اشکال میں تبدیلی کرنا

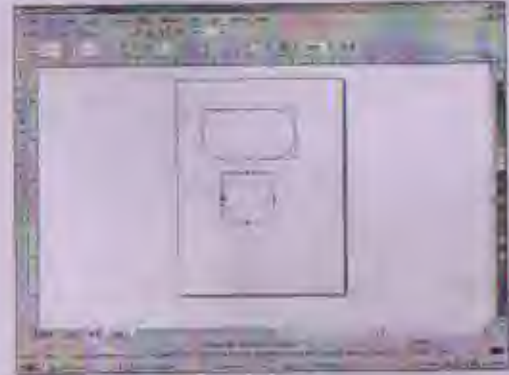
کروڑ میں تبدیلی کی طرح آپ اشکالوں، مستطیلوں اور کثیر الزاویہ اشکال میں بھی نوڈز کی مدد سے تبدیلی کر سکتے ہیں۔ اس کیلئے آپ مندرجہ ذیل عمل کریں۔

1۔ Shape Edit ٹول بار پر کلک کریں اور Shape ٹول کا انتخاب کریں۔

2۔ اب اسی نوڈ کی مدد سے اس اوہجیکٹ کو منتخب کریں جس میں آپ تبدیلی لانا چاہتے ہیں۔

3۔ اب آپ کو اوہجیکٹ میں موجود نوڈز نظر آئے شروع ہو جائیں گی جیسا کہ شکل نمبر 4.8 میں دکھایا گیا ہے۔ ان نوڈز کو ماؤس کی مدد سے حرکت دیں۔ مختلف اشکال میں مختلف تبدیلیاں ہونگی جیسا کہ ذیل میں بتایا گیا ہے:

☆ مستطیل شکل میں جب آپ ایک نوڈ کو ڈریگ کریں گے تو اس کے کنارے گول ہو جائیں گے۔ (دیکھیں شکل نمبر 4.8)



شکل نمبر 4.8

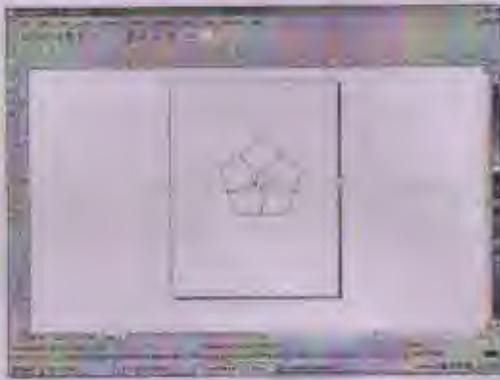
☆ پچھلے شکل میں کسی بھی نوڈ کو ڈریگ کرنے سے پچھلے دائرے میں تبدیلی ہو جائے گی۔

(مثال کیلئے دیکھیں شکل نمبر 4.8)

☆ کثیر الزاویہ (Polygons) شکل کے اندر کسی نوڈ کو ڈریگ کرنے سے وہ شکل ستارے

میں تبدیل ہو سکتی ہے (دیکھیں شکل نمبر 4.9)۔ اسی طرح اس ستارے کو ایک چمچے کی شکل میں

تبدیل کیا جاسکتا ہے۔ (دیکھیں شکل نمبر 4.10)



شکل نمبر 4.9



شکل نمبر 4.10

4۔ دائروں اور بیضیوں اشکال میں صرف ایک نوڈ ہوتی ہے جسے ڈریگ کرنے سے آپ اس دائرے یا بیضیوں شکل کو پائی (Pie) یا آرک (Arc) میں تبدیل کر سکتے ہیں جیسا کہ شکل نمبر 4.11 میں آپ کو نظر آ رہا ہے۔

نوٹ: جب آپ اوپر دی گئی اشکال کے اندر نوڈز کی مدد سے تبدیلی کا عمل کرتے ہیں تو تبدیلی کا اثر تمام نوڈز پر پڑتا ہے۔ لیکن اگر آپ چاہتے ہیں کہ ہر ایک نوڈ پر علیحدہ علیحدہ عمل ہو تو اس کیلئے آپ کو اس شکل کو کروڑ میں تبدیل کرنا ہوگا۔

الغرض نوڈز میں تبدیلی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں۔

1۔ مختلف شکل کو منتخب کریں۔

- 2- مینو بار میں Arrange مینو پر کلک کریں اور Convert to Curves آپشن منتخب کریں۔
 3- اس کے علاوہ آپ پراپٹی پاور پر موجود Tru Curves مینو پر کلک کر کے بھی اسے کرڈ میں تبدیل کر سکتے ہیں۔ اب آپ کسی بھی نوڈ پر کلک کر کے باہر ہونے والے پوائنٹس کی مدد سے اس میں تبدیلی کر سکتے ہیں۔



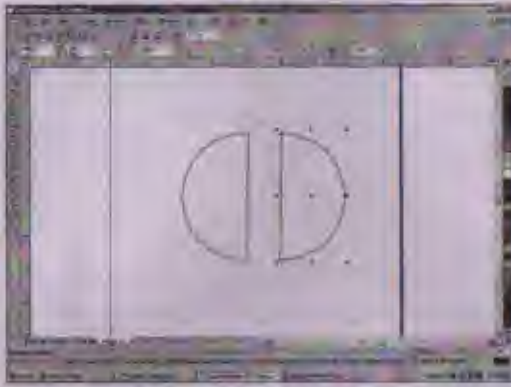
شکل نمبر 4.11

Knife ٹول استعمال کرنا

جیسا کہ نام سے ظاہر ہے کہ اس ٹول کی مدد سے آپ اوہجیکٹس کو کاٹ سکتے ہیں۔ اب ہم آپ کو اس ٹول کے استعمال کے بارے میں بتاتے ہیں۔

تدف ٹول کے ذریعے ڈرائنگ میں تبدیلی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Shape Edit فوڈی آڈٹ پر کلک کریں اور Knife ٹول کا انتخاب کریں۔
- 2- اب جہاں سے آپ اوہجیکٹ کو کاٹنا چاہتے ہیں اس جگہ کے باہر والے کنارے پر ایک بار کلک کریں۔
- 3- اب جس جگہ پر آپ اوہجیکٹ کو کاٹنے کا عمل ختم کرنا چاہتے ہیں اس جگہ کے کنارے پر کلک کریں۔ ان دونوں کناروں کے درمیان ایک لائن بن جائے گی۔
- 4- آپ کا اوہجیکٹ کٹ چکا ہوگا۔ اب Pick ٹول کی مدد سے دونوں حصوں کو علیحدہ کر دیں۔ شکل نمبر 4.12 میں ایک دائرے کو کاٹا ہوا دکھایا گیا ہے۔



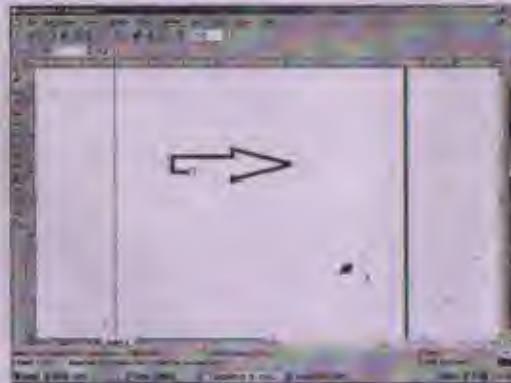
شکل نمبر 4.12

Eraser ٹول استعمال کرنا

اس ٹول کی مدد سے آپ اوہجیکٹ کے اندر غیر ضروری چیزوں کو ختم کر سکتے ہیں۔ اس کا کام اس کے نام جیسا ہی ہے۔ یعنی یہ اوہجیکٹ کو ایک اریز کی طرح مٹا دیتا ہے۔ اس کے علاوہ اس کے ذریعے آپ سیاہ بیک گراؤڈ پر سفید ڈرائنگ بھی بنا سکتے ہیں۔

ڈرائنگ کے ایک حصہ کو مٹانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- اس اوہجیکٹ کو منتخب کریں جس کے اندر مٹانے کی ضرورت ہے۔
- 2- Shape Edit فوڈی آڈٹ پر کلک کریں اور Eraser ٹول کا انتخاب کریں۔
- 3- اس حصے پر ماؤس کی مدد سے ڈرائنگ کریں جسے آپ ختم کرنا چاہتے ہیں۔ (دیکھیں شکل نمبر 4.13)



شکل نمبر 4.13

4- مشاہدہ کریں کہ پیکسلو کا تپ ہوتے جا رہے ہیں اور جب آپ ڈریگ کرنے کا عمل بند کریں گے تو پیکسل شکل خود بخود بند ہو جائے گی۔

Smudge Brush ٹول استعمال کرنا

کورل ڈرا 12 میں سگ (Smudge) برش کے ذریعے آپ اوہجیکٹ کے اندر ایک کنارے سے ایک برش کی شکل کا شکاف کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Shape Edit لٹائی آؤٹ پر کلک کریں اور Smudge Brush ٹول کا انتخاب کریں۔
- 2- اس ٹول کے استعمال کیلئے اوہجیکٹ کا گرو ہونا ضروری ہے۔ اس لئے اس ٹول کو ایڈائی کر کے سے پہلے اوہجیکٹ کو گرو میں تبدیل کر لیں۔ (اس کا طریقہ پہلے بتایا جا چکا ہے۔)
- 3- اب اوہجیکٹ کے کسی کنارے سے ڈریگ کرنا شروع کریں اور جہاں تک آپ شکاف بنانا چاہتے ہیں وہاں پر جا کر ماؤس چھوڑ دیں جیسا کہ شکل نمبر 4.14 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 4.14

Roughen Brush ٹول استعمال کرنا

ڈرن (Roughen) برش کا استعمال اوہجیکٹ کے کناروں کو ٹوک دار بنانے کیلئے کیا جاتا ہے۔ ایسا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Shape Edit لٹائی آؤٹ پر کلک کریں اور Roughen Brush ٹول کا انتخاب کریں۔
- 2- اس ٹول کے استعمال کیلئے بھی اوہجیکٹ کا گرو ہونا ضروری ہے۔ اس لئے اس ٹول کو ایڈائی کرتے سے پہلے اوہجیکٹ کو گرو میں تبدیل کر لیں۔
- 3- اب اوہجیکٹ کی اس لائن کے اوپر ڈریگ کرنا شروع کریں جس کو آپ ٹوک دار بنانا چاہتے

ہیں اور جہاں تک آپ چاہتے ہیں وہاں پر جا کر ماؤس چھوڑ دیں جیسا کہ شکل نمبر 4.15 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 4.15

Free Transform ٹول استعمال کرنا

اسی ٹول کے ذریعے آپ کسی بھی اوہجیکٹ کی شکل کسی مخصوص ٹوڈا پر تبدیل کر سکتے ہیں جس کیلئے آپ پر اپنی پار پر موجود مختلف ٹول استعمال کرتے ہیں۔

Free Transform ٹول کو استعمال کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Shape Edit لٹائی آؤٹ پر کلک کریں اور Free Transform ٹول کا انتخاب کریں۔
- 2- اوہجیکٹ کو اس کی کسی خاص ٹوڈا کے گرد کھانے کیلئے پر اپنی پار پر موجود Free Rotation ٹول کے گرد کھانے کیلئے پر کلک کریں اور مطلوبہ پوائنٹ تک کھائیں۔ آپ انکسپن کے اوہجیکٹ اس ٹوڈا کے گرد گھوم جائے گا۔ (انکسپن شکل نمبر 4.16)
- 3- اسی طرح اگر آپ پر اپنی پار پر Free Scaling ٹول کو دبا لیں گے تو اوہجیکٹ ڈریگ کرنے پر عمودی اور افقی حالت میں بڑا چھوڑا ہو سکے گا جیسا کہ شکل نمبر 4.17 میں دکھایا گیا ہے۔
- 4- Free Skew ٹول پر کلک کر کے جب کسی ٹوڈا کو ڈریگ کیا جاتا ہے تو اوہجیکٹ ترچھا ہو جاتا ہے جیسا کہ شکل نمبر 4.18 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 4.16



شکل نمبر 4.17



شکل نمبر 4.18

5- Free Angle Reflection ٹول آپ کے متعلق کردہ ڈاؤن لوڈ کے مطابق اس سیکشن کو دیکھنا
آتا ہے ایسا کہ شکل نمبر 4.19 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 4.19

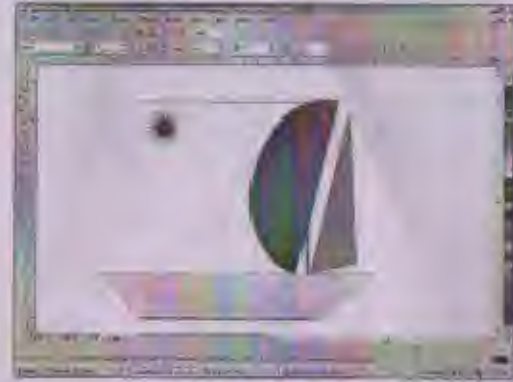
5- تبدیلی کا یہ عمل آپ ڈاؤن لوڈ کے ذریعے بھی کر سکتے ہیں۔ اس ڈاؤن لوڈ کو مکمل کرنے کے بعد
Windows میٹو پر کلک کریں۔ کریمر کو Dockers پر لائیں پھر Transformations پر
لائیں اور پھر اس میٹو میں سے اپنی ضرورت کے مطابق کسی آپشن کو منتخب کریں جس سے
Transformation ڈاؤن لوڈ کر سکتے ہیں۔

نمونے کی ڈرائنگ

اب تک آپ نے بنیادی اشکال کو بنانا اور ان میں تبدیلیاں کرنا سیکھا ہے۔ ان بنیادی اشکال کو
ترتیب دے کر آپ کوئی بھی ڈرائنگ بنا سکتے ہیں۔ آئیے اب انہی بنیادی اشکال کی مدد سے ایک
ڈرائنگ بناتے ہیں۔ یہ نمونے کی ڈرائنگ آپ کو شکل نمبر 4.20 میں نظر آ رہی ہے۔ پہلے ہم مطلوبہ
شکل کا اوپن ڈاؤن لوڈ کریں گے جس کیلئے ڈاؤن لوڈ میں دی گئی مشق کو دہرائیں۔

1- ٹولی باکس میں Polygon ٹول پر کلک کریں اور اس کی بنیادی بار پر سائیکلوں کی تعداد
دسے باکس میں 3 تعداد لکھیں۔

2- ڈرائنگ ڈاؤن لوڈ پر ڈرائنگ کریں جس سے ایک مثال بنے گی ایسا کہ شکل نمبر 4.21 میں دکھایا
گیا ہے۔

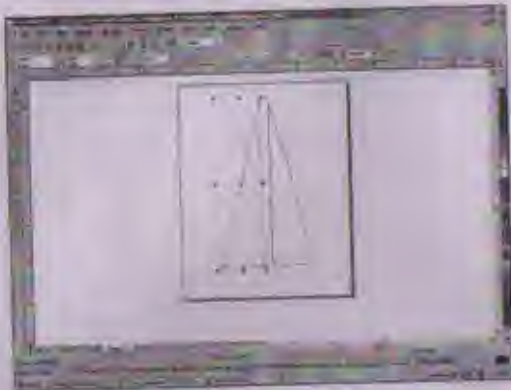


شکل نمبر 4.20

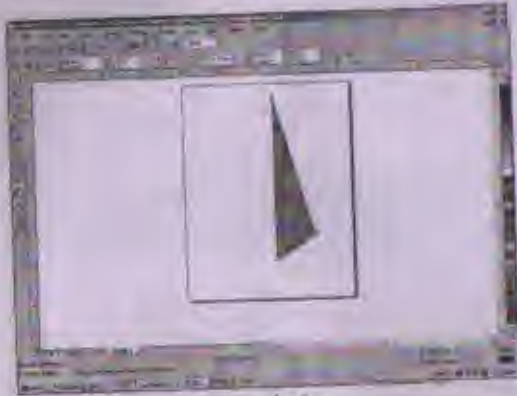


شکل نمبر 4.21

- 3- اب Shape Edit لٹرائی آؤٹ میں سے Knife ٹول کا انتخاب کریں اس کی مدد سے شٹل کو درمیان میں دو حصوں میں کاٹیں جس طرح شکل نمبر 4.22 میں شٹل کو کاٹا گیا ہے۔ اب بائیں والی شٹل کو Delete کریں۔
- 4- باقی رہنے والی شٹل کو منتخب کریں۔
- 5- اب دوبارہ Shape Edit لٹرائی آؤٹ پر کلک کریں اور Free Transform ٹول منتخب کریں۔
- 6- پراپٹی بار پر موجود Free Skew ٹول پر کلک کریں۔
- 7- اب شٹل کے بائیں کنارے والی نوک کو کھینچیں اور اسے شکل نمبر 4.23 کے مطابق بنائیں۔

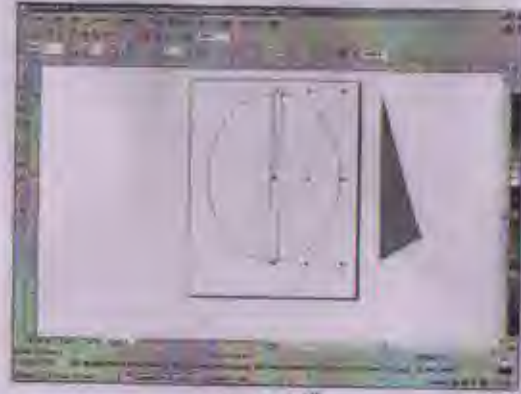


شکل نمبر 4.22



شکل نمبر 4.23

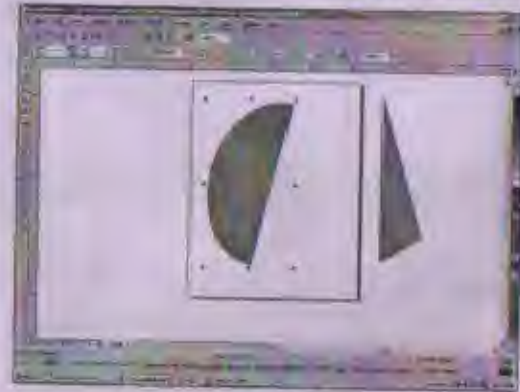
- 8- شٹل کو منتخب کریں اور ڈرائنگ ونڈو کے دائیں جانب نظر آنے والی گرڈ پیسٹ میں کسی رنگ پر کلک کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 4.23)
- 9- اب Ellipse ٹول کا انتخاب کریں اور اس کی مدد سے ڈرائنگ ونڈو پر ایک بیضوی شکل بنائیں۔
- 10- اس بیضوی شکل کو Knife ٹول کی مدد سے دو حصوں میں تقسیم کریں جیسا کہ شکل نمبر 4.24 میں کیا گیا ہے۔ بائیں واسے حصے کو ہٹے دیں جبکہ دوسرے کو Delete کریں۔



شکل نمبر 4.24

11- اس آدھی بیضوی شکل میں بھی ٹریڈ کی مدد سے کوئی سائیکل بنادیں۔

12- اب Pick ٹول پر کلک کریں اور پھر آدھی بیضوی شکل پر کلک کریں اور اوپر موجود پیاپنی پار میں Angle of Rotation یا کس میں 346.6 مقدار درج کریں جس سے بیضوی دائرہ شکل نمبر 4.25 کے مطابق گھوم جائے گا۔



شکل نمبر 4.25

نقشہ کا نچلا حصہ

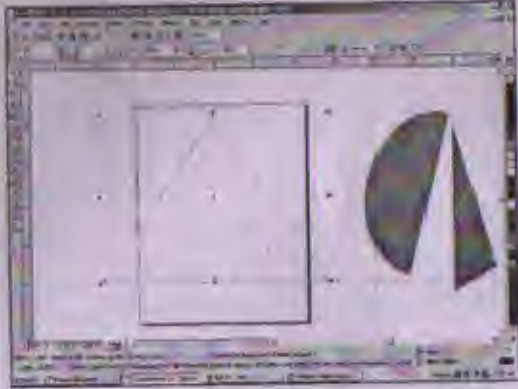
اوپر والی مشق میں ہم نے نقشہ کا اوپر والا حصہ بنایا ہے۔ اب نیچے والا حصہ بنانے کے لیے اوپر والی مشق دہرائیں۔

1- اوپر والے دائرہ سے ڈرائگ کے عمل سے گائیڈ لائن بنائیں اور اسے 20 پوائنٹ پر لائیں۔

اب اسی عمل سے ایک اور گائیڈ لائن کو بنائیں اور اسے 40 پوائنٹ پر لائیں۔

2- اب بائیں دائرہ سے ڈرائگ کے ذریعے گائیڈ لائن کو اوپر والے دائرہ کے 20° 40° 8.5° اور 12° پوائنٹس پر لائیں جیسا شکل نمبر 4.26 میں دکھایا گیا ہے۔

3- اب Polygon کی مدد سے ایک ایسی مثلث بنائیں جس کی پوزیٹو لمبائی سے زیادہ ہو۔ (یکمیں شکل نمبر 4.26)

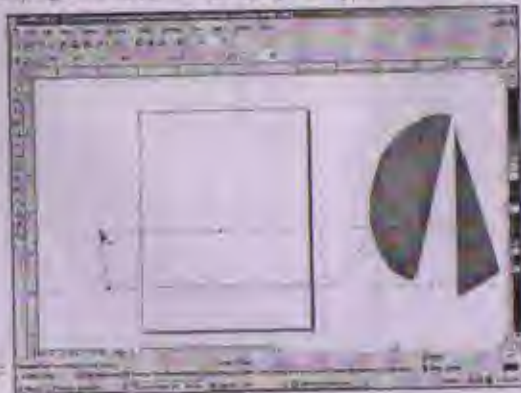


شکل نمبر 4.26

4- اس مثلث کو منتخب کریں۔

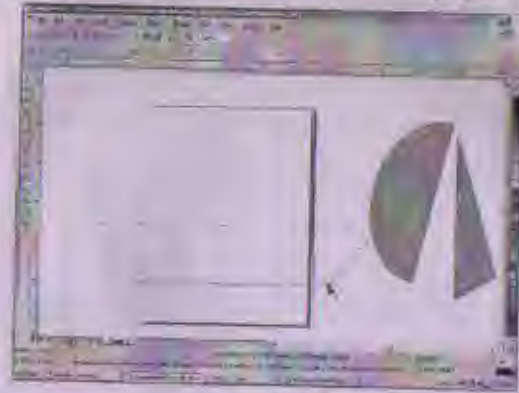
5- Arrange مینو پر کلک کریں اور Convert to Curve کمانڈ کا انتخاب کریں۔

6- اب سب سے اوپر والی ٹوڈ کو ڈرائگ کرتے ہوئے اوپر والی افقی گائیڈ لائن پر لائیں۔ پھر مثلث کی بائیں لائن کی درمیان والی ٹوڈ کو کھینچ کر بائیں طرف اوپر والی افقی اور بیضوی گائیڈ لائنز کے قطع کرنے والے مقام پر لے کر بائیں جیسا کہ شکل نمبر 4.27 میں نظر آ رہا ہے



شکل نمبر 4.27

7۔ اسی طرح شناخت کی جائے کہ دائرہ کی درمیانی ٹوٹاؤ کو دائرہ کی طرف لاپہ والی افقی اور عمودی گائیڈ لائنز کے قلعے کرنے والے مقام پر لے کر ہاگ میں۔ اسی طرح نیچے والی ٹوٹاؤ کو نیچے کی طرف ملے والی افقی اور عمودی گائیڈ لائنز کے قلعے کرنے والے مقام پر لے کر ہاگ میں جیسا کہ شکل نمبر 4.28 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 4.28

- 8۔ اس بات کا یقین کر لیں کہ بننے والا کشتی کا پچھلا حصہ گائیڈ لائنز کے مطابق سیدھا ہے۔
- 9۔ اب اس حصے کو منتخب کریں اور گھر پلیٹ کی مدد سے اس میں سے کوئی سارنگ بھر لیں۔

سورج بنانا

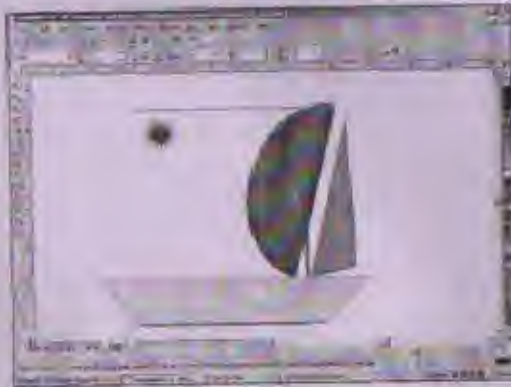
اب اس ڈرائنگ کے آخری حصے یعنی سورج بناتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے متعدد ذیل عمل اپنائیں۔

- 1۔ Ellipse ٹول پر کلک کریں اور ڈرائنگ ونڈو پر ایک چھوٹا سا دائرہ بنائیں۔
- 2۔ پراپٹی بار پر موجود Number of Points on Polygon ہاگ میں پوائنٹس کی تعداد 20 لکھیں اور Enter کا بٹن دبائیں۔
- 3۔ اب دائرے کے کناروں کی تعداد (20) ہوگئی ہوگی۔ Shape ٹول پر کلک کریں اور دائرے کی کسی ایک ٹوٹاؤ کو چکر کر باہر کی طرف ڈرائنگ کرتے ہوئے شکل نمبر 4.29 کے مطابق ایک ستارہ سان بنائیں۔



شکل نمبر 4.29

- 4۔ اس میں گھر پلیٹ کی مدد سے کوئی سارنگ بھر لیں۔
- اب آپ کے پاس کشتی، بادبان اور سورج کی گرافکس موجود ہیں۔ ان کو شکل نمبر 4.30 سے مطابقتی Pick ٹول کی مدد سے جیت کر کے ڈرائنگ کو مکمل کر لیں۔ یوں آپ نے تقریباً تمام بنیادی ٹولز کا استعمال کرتے ہوئے ایک ڈرائنگ مکمل کر لی ہے۔



شکل نمبر 4.30

باب نمبر 5

ٹیکسٹ کے ساتھ کام کرنا

تعارف

پچھلے ابواب میں تمام باتیں بنیادی ڈرائنگ پر مشتمل تھیں۔ اس باب میں آپ ٹیکسٹ کے متعلق پڑھیں گے۔ کورل ڈرا 12 میں ٹیکسٹ دو طرح کا ہوتا ہے:

☆ آرٹسٹک ٹیکسٹ (Artistic Text)

☆ پاراگراف ٹیکسٹ (Paragraph Text)

آرٹسٹک ٹیکسٹ ٹیکسٹ کی وہ چھوٹی انشیں ہوتی ہیں جن پر آپ مختلف قسم کے افیکٹس دے سکتے ہیں۔ آرٹسٹک ٹیکسٹ کے دائرہ کو چھوہ بڑا کیا جاسکتا ہے اس کی شکل تبدیل کی جاسکتی ہے اس میں مختلف رنگ بھرے جاسکتے ہیں اس کو آؤٹ لائن لگائی جاسکتی ہے اور اسے گراڈ (Grades) میں بھی تبدیل کیا جاسکتا ہے۔ (دیکھیں شکل نمبر 5.1)



شکل نمبر 5.1

جبکہ پاراگراف ٹیکسٹ وسیع ٹیکسٹ پر مشتمل ہوتا ہے جس میں وسیع فارمیٹنگ کی گنجائش موجود ہوتی ہے۔ اس میں آپ ای آسانی سے کالم وغیرہ بنا سکتے ہیں۔ پاراگراف ٹیکسٹ وہاں پر زیادہ فائدہ مند ہوتا ہے جہاں وسیع بنانے پر ٹیکسٹ کا کام کرنا مطلوب ہو۔ (دیکھیں شکل نمبر 5.2)

آرٹھک ٹیکسٹ کا استعمال کہاں کرنا چاہیے؟

مندرجہ ذیل جگہوں پر آرٹھک ٹیکسٹ کا استعمال ضروری ہے:

۱۔ جب آپ ٹیکسٹ کو کھینچنا یا ترچھا کرنا چاہیں: جب آپ ٹیکسٹ کو کوئی خاص شکل دینے کیلئے اسے کھینچنا چاہتے ہوں یا پھر اسے ترچھا کرنا چاہتے ہوں تو اس کیلئے آپ کو آرٹھک ٹیکسٹ کی ضرورت ہوتی ہے کیونکہ ہر آگراف ٹیکسٹ پر یہ آپٹیکس نہیں لگائے جاسکتے۔

۲۔ جب آپ ٹیکسٹ پر مرزا ایکسٹروڈ اینیوٹپ یا پرسٹیکو انالٹک اپلائی کرنا چاہیں: یہ وہ آپٹیکس ہیں جنہیں صرف آرٹھک ٹیکسٹ پر ہی اپلائی کیا جاسکتا ہے۔ اینیوٹپ (Envelope) فلیٹ کو ہر آگراف ٹیکسٹ پر بھی اپلائی کیا جاسکتا ہے لیکن جب اسے آرٹھک ٹیکسٹ کے ساتھ استعمال کیا جاتا ہے تو اینیوٹپ اور دوسرے غصوسی آپٹیکس حروف کی شکل تبدیل کرتے ہیں۔

۳۔ حروف کی اشکال میں تبدیلی کیلئے: آرٹھک ٹیکسٹ کی مدد سے آپ ٹیکسٹ کے ہر حرف کی شکل میں تبدیلی کر سکتے ہیں۔ آرٹھک ٹیکسٹ کو کروڈز (Curves) میں تبدیل کر کے ان کی شکل تبدیل کی جاسکتی ہے۔

نوٹ: Convert to Curves کی کماٹ پر آگراف ٹیکسٹ پر نہیں لگ سکتی۔

آرٹھک ٹیکسٹ کے ساتھ کام کرنا

آرٹھک ٹیکسٹ کی اہمیت کو دل ذرا 12 میں بالکل ایسے ہے جیسے کسی دوسری گرافک کی ہوتی ہے۔ ٹیکسٹ کو صرف چھوڑا ہوا کیا جاسکتا ہے بلکہ اس پر مختلف آپٹیکس لگا کر اسے مزید خوبصورت اور دلچسپ بنایا جاسکتا ہے۔ ویب سائٹس کیلئے چھوٹے چھوٹے اشتہار بنانے، فوڈ بینک کارڈز بنانے، آئیڈل گارڈز بنانے اور اسی طرح کے چھوٹے چھوٹے پروڈیکٹس میں آرٹھک ٹیکسٹ کا استعمال بہت اہمیت کا حامل ہے۔

آرٹھک ٹیکسٹ کو سکریں پر لکھنا

اس کیلئے مندرجہ ذیل عمل دہرائیں:

- 1۔ ٹول باکس میں Text ٹول پر کلک کریں۔
- 2۔ ڈرائنگ ونڈو پر کہیں بھی کلک کریں اور کوئی ایک جملہ لکھیں۔ شکل قہر 5.1 میں اوپر والا ٹیکسٹ ایک آرٹھک ٹیکسٹ ہے۔
- 3۔ جب آپ ٹیکسٹ لکھ چکے ہوں تو ٹول باکس میں Pick ٹول پر کلک کریں جس سے آپ

دیکھیں گے کہ ٹیکسٹ کے گرد آٹھ چھوٹے چھوٹے چوکور یا کورنگ ہونگے ہیں۔ ان کی مدد سے آپ اس ٹیکسٹ کو چھوڑا ہوا یا پھر اس کی شکل میں تبدیلی کر سکتے ہیں (دیکھیں شکل نمبر 5.2)۔



شکل نمبر 5.2

ہر آگراف ٹیکسٹ کا استعمال کہاں کرنا چاہیے؟

مندرجہ ذیل جگہوں پر ہر آگراف ٹیکسٹ کا استعمال ضروری ہے:

۱۔ وسیع فیکٹ لکھنے کیلئے: اگر ہم کہیں کہ آرٹھک ٹیکسٹ ایک مضمون کی سرخی کیلئے بہترین ہے تو ہر آگراف ٹیکسٹ بذات خود مضمون کیلئے ہر ٹیکسٹ ہے۔ ہر آگراف ٹیکسٹ اپنے اندر ہزاروں ہر آگراف ہو سکتا ہے اور وہ اس کے ذریعے ٹیکسٹ کے کی صفحات تیار کئے جاسکتے ہیں۔

۲۔ ٹیکسٹ کے بہاؤ کو کنٹرول کرنا: ہر آگراف ٹیکسٹ ایک فریم سے دوسرے اور ایک ہیج سے دوسرے ہیج پر جاسکتا ہے۔ اس کے علاوہ آپ ہر آگراف ٹیکسٹ کی لمبائی بھی تبدیل کر سکتے ہیں۔

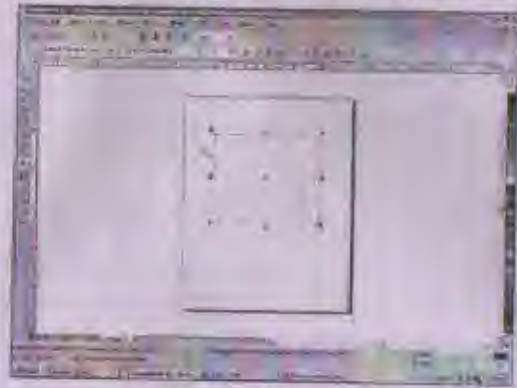
۳۔ سارے کے سارے ٹیکسٹ کو گھمانا: ہر آگراف ٹیکسٹ کی مدد سے آپ سارے ٹیکسٹ کو ایک خاص زاویہ سے گھما سکتے ہیں۔

ہر آگراف ٹیکسٹ لکھنا

ہر آگراف ٹیکسٹ لکھنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل دہرائیں:

- 1۔ Text ٹول پر کلک کریں۔
- 2۔ ڈرائنگ ونڈو پر Text ٹول کی مدد سے ذریعے ایک ہر آگراف فریم بنائیں اور پھر

اس فریم کے اندر ٹائپ کرنا شروع کریں جیسا کہ شکل نمبر 5.3 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 5.3

نوٹ: کورل ڈرا 12 میں میںٹل ٹیکر (Spell Checker) موجود ہوتا ہے۔ اگر آپ کوئی ایسا لفظ لکھتے ہیں جو کمپیوٹر کی ڈکشنری میں موجود نہ ہو تو کورل ڈرا 12 اس لفظ کے نیچے خود بخود سرخ لائن لگا دیتا ہے۔ اسی طرح یہ عمومی غلطیوں کو خود بخود درست کر دیتا ہے۔ یہ موضوع آگے چل کر پھر آئے گا۔

دونوں اقسام کو ایک دوسرے سے تبدیل کرنا

کورل ڈرا 12 آپ کو یہ سہولت بھی مہیا کرتا ہے کہ آپ ٹیکسٹ کی دونوں اقسام کو ایک دوسرے سے بڑی آسانی سے تبدیل کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Pick ٹول پر کلک کریں اور ٹیکسٹ کے اوپر رائٹ کلک کریں جس سے ایک مینو ظاہر ہوگا۔
- 2- اگر آپ یہ آگراف ٹیکسٹ کو آرٹھک ٹیکسٹ میں تبدیل کرنا چاہتے ہیں تو اس مینو سے Convert to Artistic text کماٹ چلیں۔
- 3- اور اگر آپ آرٹھک ٹیکسٹ کو پی آرگراف ٹیکسٹ میں تبدیل کرنا چاہتے ہیں تو مینو میں سے Convert to Paragraph Text کماٹ چلیں۔

نکسی اوہجیکٹ کے اوپر ٹیکسٹ لکھنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Text ٹول پر کلک کریں۔
- 2- گرہر کو اوہجیکٹ کی آؤٹ لائن پر لائیں۔
- 3- جب گرہر کی شکل کے ساتھ ٹیگ لائن کے اوپر حرف A لکھا ہوا آئے تو کلک کر دیں جیسا کہ

شکل نمبر 5.4 میں اوپر والی میںٹل پر نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 5.4

4- اب ٹائپ کرنا شروع کریں جس سے شکل نمبر 5.4 میں نیچے والے اوہجیکٹ کی طرح لکھا جاتے گئے گا۔

اوہجیکٹ کے اندر ٹیکسٹ لکھنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Text ٹول پر کلک کریں۔
- 2- گرہر کو اوہجیکٹ کی آؤٹ لائن پر لائیں۔
- 3- جب گرہر کی شکل تبدیل ہو جائے تو اوہجیکٹ پر کلک کر دیں۔
- 4- فریم کے اندر ٹائپ کریں (دیکھیں شکل نمبر 5.5)۔



شکل نمبر 5.5

آپ ٹیکسٹ فریم کو اوہجیکٹ سے علیحدہ بھی کر سکتے ہیں۔ جب آپ یہ کام کرتے ہیں تو

ٹیکسٹ فریم اوہجیکٹ کی شکل کے مطابق ہی رہتا ہے۔

ٹیکسٹ فریم کو اوہجیکٹ سے جدا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Pick ٹول کی مدد سے متعلقہ اوہجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- مینو بار میں سے Arrange مینو پر کلک کریں اور Break Apart کا انتخاب کریں۔

3- اب ڈرائنگ ونڈو کے کسی خالی حصے پر کلک کریں۔ دوبارہ مستطیل کو منتخب کریں اور ڈرائنگ کرتے ہوئے اسے ایک طرف لے جائیں۔ آپ دیکھیں گے کہ دونوں حصے ایک دوسرے سے ملجھ رہے ہیں جبکہ ٹیکسٹ کی شکل ویسے ہی کی ویسے ہی ہے۔ اس طریق سے اوہجیکٹ کے اوپر اور اندر لکھے گئے دونوں طرح کے ٹیکسٹ کو ملجھو کیا جاسکتا ہے جیسا کہ شکل نمبر 5.6 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 5.6

Text پر اپنی بار

جیسے ہی آپ Text ٹول پر کلک کرتے ہیں ڈرائنگ ونڈو کے اوپر اس کی پراپرٹی بار ظاہر ہوجاتی ہے۔ یہ بار آریکل ٹیکسٹ کے مطابق میں بیرونی گراف ٹیکسٹ کیلئے زیادہ فائدہ مند ہے۔ اب ہم آپ کو نمونہ نمبر 5.1 میں اس بار پر موجود ٹولز کی تفصیل بتاتے ہیں۔

نمونہ نمبر 5.1 ٹیکسٹ پراپرٹی بار ٹولز

| ٹول | نام | اس کا کام |
|-----|-----------------------|---|
| | Default Style to Edit | ڈیفالٹ سٹائل کیلئے |
| | Style List | اس میں موجود Styles آپ ٹیکسٹ پر لگا سکتے ہیں۔ |
| | Font list | اس پر کلک کرنے سے Fonts کی ایک لسٹ ظاہر ہوتی ہے جن میں سے آپ کوئی بھی اپنے منتخب کئے ٹیکسٹ پر لگا سکتے ہیں۔ |
| | Font Size List | اس پر کلک کرنے سے فونٹس کے سائز کی لسٹ ظاہر ہوتی ہے جن میں سے کوئی سائز منتخب کیا جاسکتا ہے۔ |
| | Bold | منتخب شدہ ٹیکسٹ کو سونا کرنے کیلئے اس پر کلک کرتے ہیں۔ |
| | Italic | منتخب شدہ ٹیکسٹ کو کورچا کرنے کیلئے اس پر کلک کرتے ہیں۔ |
| | Underline | منتخب شدہ ٹیکسٹ کے نیچے لائن لگانے کیلئے اس پر کلک کرتے ہیں۔ |
| | Horizontal Alignment | اس پر کلک کرنے سے ایک لسٹ ظاہر ہوتی ہے جس میں بیرونی گراف کی الائنمنٹ (Alignment) کے مختلف آپشنز ہوتے ہیں۔ |
| | Decrease Indent | بیرونی گراف ٹیکسٹ کو باہر کی طرف دھکیلنے کیلئے |
| | Increase Indent | بیرونی گراف ٹیکسٹ کو اندر کی طرف دھکیلنے کیلئے |

| | | |
|----------------------------|----|--|
| Show/Hide Bullets | ☰ | لیکٹ کے بائیں جانب بلیٹس لگانے کیلئے |
| Show/Hide Drop Cap | Aa | پہلے گراف لیکٹ کے پہلے حرف کو بڑا ظاہر کرنے کیلئے |
| Non-printing Characters | ¶ | ان حروف کو ظاہر کرنے کیلئے جو پرنٹنگ میں نہیں آتے جیسے ہیس و فیئر۔ |
| Format Text | P | Format Text کو ڈائیلاگ باکس کھولنے کیلئے |
| Edit Text | ab | لیکٹ کے اندر تبدیلیوں کیلئے Edit Text کا ڈائیلاگ باکس کھولنے کیلئے |

پراپرٹی بار اور Format Text ڈائیلاگ باکس دونوں سے لیکٹ کی فارمیٹنگ کرنا یعنی اس کا فونٹ تبدیل کرنا اسے بولنا کرنا یا پھر اس کا سائز تبدیل کرنا سب ممکن ہے۔ یہ کنٹرولر تین مختلف سلیکشن سیٹنگز کی بناء پر مختلف طریقے سے کام کرتے ہیں جیسا کہ نیکل نمبر 5.2 میں بیان کیا گیا ہے۔

نیکل نمبر 5.2 مختلف سلیکشن سیٹنگز کے ساتھ لیکٹ کو فارمیٹ کرنا

| سلیکشن سیٹنگ | فارمیٹنگ کا عمل |
|---|---|
| اگر سارا لیکٹ کو منتخب کیا جائے تو | فارمیٹنگ کا مکمل سارا لیکٹ پر یکساں ہوگا۔ |
| اگر کچھ مخصوص لیکٹ کو منتخب کیا جائے تو | صرف منتخب شدہ لیکٹ پر عمل ہوگا۔ |
| اگر کرر لیکٹ کے اندر موجود ہو تو | فارمیٹنگ اس سے اگلے حرف پر سے شروع ہوگی۔ |

لیکٹ کو فارمیٹ کرنا

گورل ڈرا 12 کے اندر آپ لیکٹ کو 001 سے لے کر 3000 پوائنٹ تک کا سائز لگا سکتے ہیں۔ گورل ڈرا 12 کے اندر فارمیٹنگ بالکل ایسے ہی ممکن ہے جیسے کسی ورڈ پروسیسر کے پروگرام کے اندر ممکن ہوتی ہے۔ فارمیٹنگ کے عمل سے پہلے لیکٹ کو منتخب کرنا ضروری ہوتا ہے۔

لیکٹ کو منتخب کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1۔ سارا لیکٹ کو منتخب کرنے کیلئے Pick ٹول کی مدد سے لیکٹ پر کلک کریں۔
- 2۔ کچھ مخصوص حروف کو منتخب کرنے کیلئے Text ٹول کے ذریعے ان حروف کے گرد ڈریگ

کریں۔

حروف کو فارمیٹ کرنا

منتخب شدہ لیکٹ میں حروف کو فارمیٹ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1۔ ان حروف کو منتخب کریں جن کو فارمیٹ کرنا درکار ہو۔
- 2۔ Text میمنو پر کلک کریں اور Format Text کا انتخاب کریں۔ Format Text ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔
- 3۔ Character کے ٹیب پر کلک کریں جیسا کہ شکل نمبر 5.7 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 5.7

- 4۔ Font لسٹ میں سے کوئی سافونٹ منتخب کریں۔
- 5۔ Size لسٹ سے فونٹ کا سائز منتخب کریں۔
- 6۔ Style لسٹ میں سے Bold 'Normal-Italic' Normal اور Bold-Italic میں سے کوئی سائز منتخب کریں۔
- 7۔ Underline لسٹ میں سے حروف کے نیچے لائن لگانے کیلئے آپشن منتخب کریں (دیکھیں شکل نمبر 5.8 میں اوپر والی لائن)۔
- 8۔ Strikethru لسٹ سے حروف کے عمودی درمیان میں لائن لگانے کیلئے کوئی آپشن منتخب کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 5.8 میں درمیان والی لائن)۔
- 9۔ Overline لسٹ میں سے حروف کے اوپر لائن لگانے کیلئے کوئی آپشن منتخب کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 5.8 میں نیچے والی لائن)۔

OK کا مین دیائیں۔

Format Text (اٹیلگ) باکس کے علاوہ یہ فارمیٹنگ پر اپنی بار کے ذریعے بھی ممکن ہے۔
آؤٹ لکٹ کو بڑا کرنے کیلئے اس کو منتخب کریں اور اس کے کناروں کو ایک کے ذریعے کھینچ کر
بڑا کریں۔ اگر آپ یہ آؤٹ لکٹ فریم کے ساتھ ساتھ لکٹ کو بھی 1/2 کرنا چاہتے ہیں تو اوپر
والے مین کے ساتھ Ali کا مین بھی دیالے رکھیں۔ (دیکھیں شکل نمبر 5.9)

یہ آؤٹ لکٹ فارمیٹنگ (Paragraph Formatting)

یہ آؤٹ لکٹ کے اندر مختلف تبدیلیوں کیلئے یہ آؤٹ لکٹ فارمیٹنگ کی جاتی ہے۔ Text Format
اٹیلگ باکس میں Character ٹیب کے بعد Paragraph ٹیب ہے جس کے ذریعے یہ آؤٹ لکٹ
کے اندر فارمیٹنگ کی جاتی ہے۔ اس کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں۔

- 1- جس یہ آؤٹ لکٹ میں فارمیٹنگ درکار ہے اسے منتخب کر لیں۔
- 2- Text میٹو پر کلک کریں اور Format Text کا انتخاب کریں یا Ctrl+T دیالیں۔
- 3- Paragraph ٹیب پر کلک کریں جس سے شکل نمبر 5.10 کے مطابق اٹیلگ باکس ظاہر ہو۔



شکل نمبر 5.10

- 4- Alignment لسٹ باکس سے الائنمنٹ کا کوئی آپشن مثلاً 'Center', 'Left', 'None', 'Right', 'Full Justify', 'Force Justify' منتخب کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 5.11)



شکل نمبر 5.8



شکل نمبر 5.9

- 10- Uppercase لسٹ میں سے Small Caps اور All Caps میں سے کسی کا انتخاب کریں۔

نوٹ: All Caps اور Small Caps دونوں لکٹ کو بڑے حروف میں تبدیل
نہیں کریں گے۔ All Caps کے حروف Small Caps کی نسبت اونچائی میں بڑے
ہوتے ہیں۔

- 11- Position لسٹ میں Superscript کا انتخاب حروف کو جس لائن سے اوپر ظاہر کرنے کیلئے
ہے اور Subscript کا انتخاب جس لائن سے نیچے ظاہر کرنے کیلئے ہے۔
- 12- تمام سینک کے بعد Apply مین دیالیں اور Format Text (اٹیلگ) باکس سے نکلنے کیلئے



شکل نمبر 5.11

نوٹ: Force Justify آپشن پر آکراف میں سب سے لمبی لائن کا تعین کرتا ہے اور پھر باقی تمام لائنوں کو اس پوائنٹ تک بڑھا دیتا ہے۔

3- حرفوں، لفظوں یا لائنوں کے درمیانی فاصلہ کو سیٹ کرنے کیلئے Spacing ایریا میں موجود Character اور Word کے ہائرس کے سامنے مطلوبہ مقدار لکھیں۔ اسی طرح Before Paragraph کے ہائرس کے سامنے ہر آکراف کی پہلی لائن سے پہلے کی پیس مترو کرنے کیلئے مقدار لکھیں۔ اس کے علاوہ آپ فاصلے کی اکائی بھی تبدیل کر سکتے ہیں۔ After Paragraph کے ہائرس میں ہر آکراف کی آخری لائن کے بعد کی پیس مترو کرنے کیلئے مقدار درج کریں۔

6- Indents ایریا میں ہر آکراف کی لائنوں میں دائیں یا بائیں طرف جگہ چھوڑنے کیلئے تین آپشنز ہیں۔ First line کے ہائرس میں پہلی لائن کے شروع میں فاصلہ چھوڑنے کیلئے مقدار درج کی جاتی ہے۔ After کے ہائرس میں مقدار درج کرنے سے پہلی لائن کے علاوہ لائنوں کے بائیں طرف جگہ چھوڑی جاتی ہے۔ اور Right کے ہائرس میں دائیں جانب جگہ چھوڑنے کیلئے مقدار درج کی جاتی ہے۔

7- Text Direction کے ایریا میں Orientation کی فہرست میں ٹیکسٹ کی سمت کا انتخاب کیا جاتا ہے۔ آپ اپنی ضرورت کے مطابق Horizontal یا Vertical سمت کا انتخاب کر سکتے ہیں۔ اسی طرح Direction کی فہرست میں سے آپ Left to Right یا Right to Left کا انتخاب کر سکتے ہیں۔

8- تمام سیٹنگ مکمل کرنے کے بعد Apply میں پرکلب کریں اور بعد میں OK میں پر۔

ٹیبز (Tabs) سیٹ کرنا

ٹیب کے فاصلے اور ٹیب کی الائنسٹ کیلئے ٹیب استعمال کیا جاتا ہے۔ ٹیب کی سیٹنگ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ہر آکراف ٹیکسٹ کو منتخب کریں۔
- 2- Text ٹول پر کلک کریں اور Format Text کو منتخب کریں۔
- 3- Tabs ٹیب پر کلک کریں جس سے آپ کے سامنے شکل نمبر 5.12 کی طرح ٹیب کھل جائے گا۔



شکل نمبر 5.12

- 4- Add tabs every کے آگے موجود ٹیکسٹ ہائرس میں کلک کریں اور اس میں 0.5 فاصلہ 0.5 آپ کریں یا منتخب کریں جس کے بعد آپ ہر ٹیب کو سیٹ کرنا چاہتے ہیں جیسا کہ شکل نمبر 5.13 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 5.13

- 5- Tabs کالم میں سب پر کلک کریں اور ٹیب کی سیٹنگ اور ٹیب کی قسم کا تعین کریں اور یہ بھی کہ آیا ٹیب منتخب ہو ہے۔
- 6- Alignment کالم میں سب پر کلک کریں اور ٹیب کی سیٹنگ اور ٹیب کی قسم کا تعین کریں اور یہ بھی کہ آیا ٹیب لیڈ کرے گا۔
- 7- Leader کالم میں سب پر کلک کریں اور ٹیب کی سیٹنگ اور ٹیب کی قسم کا تعین کریں اور یہ بھی کہ آیا ٹیب منتخب ہو ہے۔
- 8- جمع (+) کا بٹن یا ٹیب ڈاؤن ہے اور منفی (-) کا بٹن منتخب شدہ ٹیب کو ڈیلیٹ کرتا ہے۔ اور تیسرا بٹن (X) تمام میجر کو ڈیلیٹ کر دیتا ہے۔
- 9- Trailing Leader سیکشن میں Character لسٹ کو استعمال کرتے ہوئے تعین کریں کہ ٹیب کی چھوٹی ذیلی میں کونسا حرف ظاہر ہوگا۔
- 10- Spacing ڈراپ ڈاؤن لسٹ پر کلک کریں۔ ٹیب کی پیس میں ظاہر ہونے والے حرف کے درمیان پیس میں آپ تبدیلی کر سکتے ہیں۔
- 11- Apply اور پھر OK بٹن پر کلک کریں۔

کالمز بنانا

- آپ اپنے ٹیکسٹ کو کالموں میں بھی لکھ سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:
- 1- اس ہی اگراف کو منتخب کریں جس کے ٹیکسٹ کو آپ کالمز میں تبدیل کرنا چاہتے ہیں۔
 - 2- Text مینو پر کلک کریں اور Format Text کا انتخاب کریں۔
 - 3- Format Text ڈائیلاگ باکس میں Columns ٹیب پر کلک کریں جس سے شکل نمبر 5.14 کے مطابق ٹیب ظاہر ہو جائے گا۔

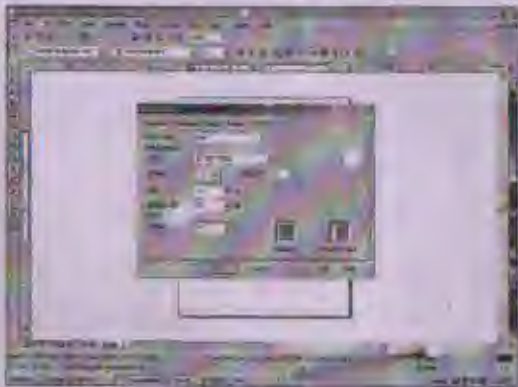


شکل نمبر 5.14

- 4- جتنے کالمز آپ بنانا چاہتے ہیں اس کی تعداد Number of columns کے باکس میں درج کریں۔
- 5- کالمز کی چوڑائی اور کالموں کا درمیانی فاصلہ مقرر کرنے کیلئے Width اور Gutter کے میچے مطلوبہ مقدار درج کریں۔
- 6- اگر آپ کالموں کی چوڑائی ایک جیسی رکھنا چاہتے ہیں تو Equal column width چیک باکس منتخب کریں۔
- 7- Vertical justification لسٹ میں سے کالمز کو عمودی طور پر جسنیجائی کرنے کیلئے کسی ایک آپشن کا انتخاب کریں۔
- 8- Apply اور پھر OK بٹن پر کلک کریں۔

ایٹیکسٹس کو استعمال کرنا

- Effects ٹیب کو استعمال کرتے ہوئے آپ مختلف ایٹیکسٹس مثلاً ڈراپ کیپ اور بلیٹس وغیرہ ڈال سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:
- 1- اس ہی اگراف کو منتخب کریں جس پر آپ ایٹیکسٹس کا استعمال کرنا چاہتے ہیں۔
 - 2- Text مینو پر کلک کریں اور Format Text کا انتخاب کریں۔
 - 3- Format Text ڈائیلاگ باکس میں Effects ٹیب پر کلک کریں جس سے شکل نمبر 5.15 کے مطابق Effects ٹیب ظاہر ہو جائے گا۔



شکل نمبر 5.15

- 4- Effect Type لسٹ میں سے Bullet کا انتخاب کریں۔ اس کے بعد مندرجہ ذیل آپشنز منتخب کریں۔

Font کی لسٹ میں ہلکے کوئی سائز منتخب کریں۔

Symbol کی لسٹ میں سے کوئی سائز منتخب کریں۔

Symbol # ٹیکسٹ باکس میں اس سبیل کا نمبر (اگر آپ کو معلوم ہو) درج کریں جسے آپ بطور ہلکے استعمال کرنا چاہتے ہیں۔

Size کے سامنے ہلکے کا سائز درج کریں۔

Baseline shift کے سامنے وہ مقدار درج کریں جتنا آپ ہلکے کو میں اونٹن سے اوپر یا نیچے رکھنا چاہتے ہیں۔

5- Indents ایسے یا میں فیصلہ کریں کہ آپ ہلکے کو کس جگہ پر ظاہر کرنا چاہتے ہیں۔

6- اگر آپ جو اگرانف کے پہلے حرف کو یا قی حروف کی نسبت (زیادہ یا کم) ظاہر کرنا چاہتے ہیں تو Effect Type لسٹ سے Drop cap آپشن چنیں۔

7- Dropped lines ہلکے میں لائنوں کی تعداد درج کریں جن میں جو اگرانف کا پہلا حرف چھوڑا آئے گا۔

8- ڈراپ شدہ حروف سے بقیہ حروف کا فاصلہ سیٹ کرنے کیلئے Indents ایسے یا کو استعمال کریں۔

9- Apply اور پھر OK میں بے ہلکے کریں۔

ٹیکسٹ کے اندر تبدیلیاں کرنا

جب آپ کو ٹیکسٹ کے اندر تبدیلیاں کرنا اور کار ہو تو Edit Text ڈائیلاگ باکس آپ کیلئے بہت کارآمد ثابت ہوتا ہے۔ اس کو استعمال کرنے کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں۔

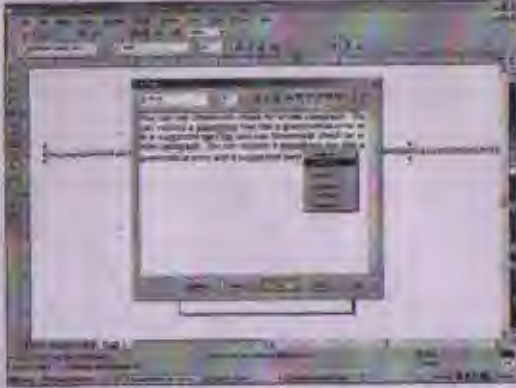
1- اس ٹیکسٹ کو منتخب کریں جس میں تبدیلیاں کرنا درکار ہے۔

2- Text مینو پر کلک کریں اور Edit Text کا انتخاب کریں جس سے Edit Text ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 5.16 میں دکھایا گیا ہے۔

3- Edit Text ڈائیلاگ باکس کا کام ایک اور ڈیپریسور کا سامنے جس کے ذریعے آپ ٹیکسٹ میں باصرف اضافہ کر سکتے ہیں بلکہ اس میں سے ٹیکسٹ کو ڈیلیٹ بھی کر سکتے ہیں۔ Edit Text ڈائیلاگ باکس ان الفاظ کے نیچے سرخ لائن بھی لگا دیتا ہے جو کمپیوٹر کی ڈسٹری میں موجود نہیں ہوتے اور پھر اس حرف پر رائٹ کلک کرتے سے آپ الفاظ کو کمپیوٹر کی ڈسٹری میں موجود متبادل الفاظ سے تبدیل بھی کر سکتے ہیں جیسا کہ شکل نمبر 5.16 میں دکھایا گیا ہے۔

4- اس ڈائیلاگ باکس میں ٹیکسٹ کا فونٹ 'سائز' 'الائنمنٹ' وغیرہ کرنے کے بعد OK میں

پر کلک کریں۔ ڈرائنگ وٹر میں آپ کے ٹیکسٹ پر تبدیلیاں ہو چکی ہوں گی۔



شکل نمبر 5.16



شکل نمبر 5.17

Find and Replace کا استعمال

کوہل ڈرائنگ 12 میں آپ ٹیکسٹ میں کسی خاص لفظ کو بڑی آسانی سے ڈیپریسور کر سکتے ہیں اور اتنی آسانی سے اس کو کسی اور لفظ سے تبدیل بھی کر سکتے ہیں۔ اس عمل کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے کو دہرائیں۔

1- ٹیکسٹ کے بلاک کو منتخب کریں۔

2- مینو بار پر Edit مینو پر کلک کریں اور Find and Replace کو منتخب کریں اور Find

Text کا انتخاب کریں۔ Find Text ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 5.17

میں دکھایا گیا ہے۔

- 3- اب Find what یا کس میں وہ لفظ تلاش کریں جسے آپ تلاش کرنا چاہتے ہیں۔
- 4- لفظ کو تلاش کرتے کیلئے Find next فٹن پر کلک کریں۔ تلاش ختم کرنے کے بعد ڈائلاگ باکس سے نکلنے کیلئے Close فٹن پر کلک کریں۔
- 5- مندرجہ بالا طریقہ سے آپ Find what یا کس میں چاہے چھوٹے حروف لکھیں یا بڑے وہ تلاش کے عمل میں کوئی تفریق نہیں رکھے گا۔ لیکن اگر آپ چاہتے ہیں کہ کچھ بڑے حروف لفظ ڈھونڈنے پر آپ نے لکھا ہے تو Match case چیک باکس کو منتخب کر لیں۔

چھوٹے بڑے حروف کو آپس میں تبدیل کرنا

کورل ڈرا 12 آپ کو یہ سہولت بھی مہیا کرتا ہے کہ آپ اپنے لکھے ہوئے ٹیکسٹ کے چھوٹے بڑے حروف کو آپس میں Change Case کی کمانڈ سے تبدیل کر سکیں۔ اس کیلئے مندرجہ ذیل عمل دہرائیں۔

- 1- اس ٹیکسٹ کو منتخب کریں جس کے حروف کو تبدیل کرنا درکار ہے۔
- 2- Text مینو پر کلک کریں اور Change Case کا انتخاب کریں۔ یا پھر Shift+F3 کیز دہرائیں۔ اس سے Change Case ڈائلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 5.18 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 5.18

- 3- اس ڈائلاگ باکس میں مندرجہ ذیل آپشنز موجود ہوں گے:
- Sentence case: پہلے لفظ کا پہلا حرف بڑا ہو جاتا ہے۔
- lowercase: اس سے جملے کے تمام حروف چھوٹے ہو جائیں گے۔
- UPPERCASE: اس سے جملے کے تمام حروف بڑے ہو جائیں گے۔

- Title Case: اس سے جملے کے تمام لفظوں کے پہلے پہلے حرف بڑے ہو جائیں گے۔
- TOGGLE CASE: اس سے جو حروف چھوٹے ہو گئے وہ بڑے ہو جائیں گے اور جو بڑے ہو گئے وہ چھوٹے ہو جائیں گے۔
- 4- اپنا مطلوبہ آپشن منتخب کرنے کے بعد OK فٹن دہرائیں۔

سپیلائنگ چیک کرنا

کورل ڈرا 12 میں یہ سہولت بھی موجود ہے کہ آپ اپنے لکھے ہوئے ٹیکسٹ کے سپیلائنگ چیک کر سکیں اور کورل ڈرائنگ کی ڈکشنری کے مطابق لفظ لفظ کو قبول اور مست لفظ سے تبدیل بھی کر سکیں۔ یہ عمل کئی طرح سے ہو سکتا ہے۔ آپ اپنے تمام ٹیکسٹ کے سپیلائنگ کو اکٹھا چیک کر سکتے ہیں یا پھر اس کے ایک مخصوص حصے یا اس کے ایک منتخب شدہ لفظ کے۔ آگے ہم آپ کو اس کا طریقہ بتائے دیتے ہیں۔

- 1- جس ٹیکسٹ کے سپیلائنگ چیک کرنا چاہتے ہیں اس کو منتخب کر لیں۔
- 2- Text مینو پر کلک کریں اور گریسر کو Writing tools پر لائیں اور Spell check کا انتخاب کریں۔ Writing tools ڈائلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 5.19 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 5.19

- 3- Replace with یا کس میں وہ لفظ ظاہر ہوتا ہے جو کہ لفظ لفظ کا متبادل ہوتا ہے اور جس کے ساتھ لفظ لفظ کو تبدیل کیا جاسکتا ہے۔
- 4- Replacements یا کس میں کورل ڈرا بہت سے متبادل الفاظ مہیا کرتا ہے۔ ان میں سے کسی ایک کا انتخاب کریں اور Replace کا فٹن دہرائیں۔

- 5- غلط الفاظ کو دیے کا ویسا پھوڑنے کیلئے Skip All یا Skip Once نہیں پر کلک کریں۔
- 6- Undo نہیں آپ کی تبدیلی کو کنسل کر دیتا ہے۔
- 7- Add نہیں سے وہ لفظ کو رول ڈرا کی دشمنی میں آلا جاسکتا ہے جو پہلے سے موجود ہو۔
- 8- تمام تبدیلیاں کر لینے کے بعد Close نہیں دہائیں۔

گرامر چیک کرنا

- سپیئلنگ کو چیک کرنے کی طرح گول ڈرا 12 میں یہ کلمات بھی موجود ہے کہ آپ اپنے ٹیکسٹ کی گرامر چیک کر سکتے ہیں۔ اس کیلئے مندرجہ ذیل طریقے پر عمل کریں۔
- 1- اس ٹیبل یا این اگراف کو منتخب کر لیں جس کی گرامر چیک کرنا درکار ہے۔
 - 2- Text سینو پر کلک کریں 'گرمز کو Writing tools پر لائیں اور Grammatik کا ٹیب منتخب کریں' جس سے آپ کے سامنے Writing tools ڈائلاگ باکس کی Grammatik شیت نکل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 5.20 میں دکھایا گیا ہے۔



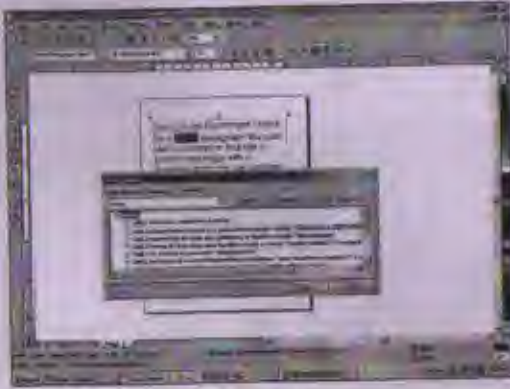
شکل نمبر 5.20

- 3- Replacements باکس میں غلط گرامر کا متبادل غلطی ہو رہا ہو گا جس کو منتخب کر کے Replace نہیں دہائیں۔
- 4- New sentence باکس میں Replacements باکس میں موجود لفظ کو استعمال کرتے ہوئے نیا جملہ درج کیا گیا ہے۔
- 5- Spelling لسٹ باکس میں غلط لفظ کو بائیڈائنٹ کیا گیا ہوتا ہے۔
- 6- گرامر کی غلطی کو نظر انداز کرنے کیلئے Skip Once یا Skip All نہیں دہائیں۔

- 7- Undo نہیں آپ کی تبدیلی کو کنسل کر دیتا ہے۔
- 8- تمام تبدیلیاں کر لینے کے بعد Close نہیں دہائیں۔

تھیسارس (Thesaurus) کا استعمال

- تھیسارس کے ذریعے آپ کسی لفظ کے مترادف، متضاد اور ملتے جلتے الفاظ تلاش کر سکتے ہیں۔ ذیل میں اس کا طریقہ درج کیا گیا ہے۔
- 1- ٹیکسٹ میں سے کسی لفظ کو منتخب کریں۔
 - 2- Text سینو پر کلک کریں 'گرمز کو Writing tools پر لائیں اور Thesaurus کا ٹیب منتخب کریں۔ شکل نمبر 5.21 کے مطابق Writing tools ڈائلاگ باکس کی Thesaurus شیت ظاہر ہو جائے گی۔



شکل نمبر 5.21

- 3- اس شیت میں منتخب شدہ لفظ لسٹ باکس میں نظر آ رہا ہو گا۔
- 4- Option نہیں پر کلک کریں اور Synonym منتخب کریں۔ لسٹ باکس کے نیچے منتخب شدہ لفظ کے مترادف الفاظ کی لسٹ ظاہر ہو جائے گی۔ اب آپ لسٹ سے کوئی لفظ چن سکتے ہیں۔
- 5- اگر آپ Antonym چنتے ہیں تو جمع کے نشان (+) پر کلک کریں جس سے الفاظ کی ایک لسٹ ظاہر ہو جائے گی۔ اس لسٹ میں سے مطلوبہ لفظ چنیں۔
- 6- Thesaurus لسٹ میں موجود کسی لفظ کو ڈاؤنٹ میں منتخب شدہ لفظ سے تبدیل کرنے کیلئے Replace نہیں پر کلک کریں۔
- 7- تمام تبدیلیاں کر لینے کے بعد Close نہیں دہائیں۔

اگر آپ چاہتے ہیں کہ کورل ڈرا خود بخود آپ کے سپیلنگ چیک کرتا رہے تو مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Tools مینو پر کلک کریں اور Options کماٹ جنیں جس سے Options ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔
- 2- ڈائیلاگ باکس میں بائیں طرف موجود مینو سے Text کے پہلے موجود تیک (+) کے نشان پر کلک کریں۔
- 3- ظاہر ہونے والی فہرست میں سے Spelling کو منتخب کریں۔
- 4- اب Perform Automatic Spell Checking چیک باکس کو منتخب 'جیسا کہ شکل نمبر 5.22 میں دکھایا گیا ہے۔ آخر میں OK کے بٹن پر کلک کریں۔
- 5- اب آپ ڈرائنگ وڈو پر جیسے ہی غلط سپیلنگ کا حامل کوئی لفظ لکھیں گے اس کے نیچے سرخ رنگ کی لائن لگ جائے گی۔ اگر اس چیک باکس کو منتخب نہ کیا گیا ہو تو غلط الفاظ کے نیچے سرخ لائن نہیں لگتی۔



شکل نمبر 5.22

باب نمبر 6

ٹیکسٹ کا جدید استعمال

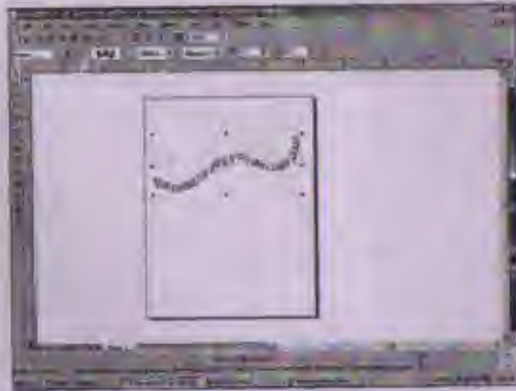
تعارف

باب نمبر 5 آرائنگ ٹیکسٹ اور پیسے آرائنگ ٹیکسٹ لکھنے اور اسے فارمیٹنگ کرنے پر مشتمل تھا۔ کورل ڈرا 12 میں ٹیکسٹ کے کام کو بہت بڑھا دیا گیا ہے۔ اس باب میں ہم آپ کو ٹیکسٹ کے مزید جدید استعمالات کے متعلق بتائیں گے۔

ٹیکسٹ کو کسی پاتھ پر فٹ کرنا

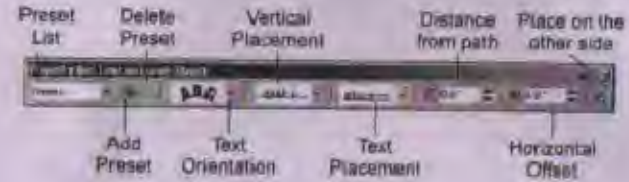
آرائنگ ٹیکسٹ کو کسی لائن یا دائرے یا پھر کسی اور ہیجکٹ کے اوپر فٹ کیا جاسکتا ہے۔ اس کے علاوہ اس کی پوزیشن میں مزید تبدیلی بھی کی جاسکتی ہے۔ مثال کے طور پر آپ ٹیکسٹ کی پوزیشن پاتھ کی مخالف سمت میں بھی کر سکتے ہیں یا آپ ٹیکسٹ اور پاتھ کا دورمیانی فاصلہ بھی سیٹ کر سکتے ہیں۔

- 1- ڈرائنگ وڈو پر ایک گروپ بنائیں اور اسے منتخب کر لیں۔
- 2- Text مینو پر کلک کریں اور Fit Text to Path کا انتخاب کریں۔
- 3- اب آپ کا کرسمس اس کرڈ کے اوپر ہوگا اور اب آپ اس پاتھ کے مطابق کوئی سا جملہ تحریر کر سکتے ہیں۔ (دیکھیں شکل نمبر 6.1)



شکل نمبر 6.1

اگر آپ اس کو Pick کی مدد سے منتخب کریں گے تو اوپر Text on Curve/Object کی پرہائی بار ظاہر ہوگی جیسا کہ شکل نمبر 6.2 میں دکھایا گیا ہے۔ اس پر مندرجہ ذیل آؤپشن موجود ہوں گے:



شکل نمبر 6.2

Preset List: اس لسٹ میں پہلے سے متعین شدہ نمونے موجود ہوتے ہیں۔

جمع کا بیٹن: اس کے ذریعے لسٹ میں مزید پہلے سے متعین شدہ نمونوں کا اضافہ کیا جاسکتا ہے۔

لفی کا بیٹن: کسی پہلے سے متعین نمونے کو قسم کرنے کیلئے۔

Text Orientation: اس لسٹ پر کلک کریں اور پاتھ پر موجود ٹیکسٹ کی شکل اور سمت سیٹ کرنے کیلئے کوئی آپشن منتخب کریں۔

Vertical Placement: ٹیکسٹ کو عمودی طور پر پاتھ سے اوپر نیچے یا درمیان میں ڈالنے کیلئے۔

Text Placement: ٹیکسٹ کو افقی طور پر پاتھ سے دائیں بائیں یا درمیان میں رکھنے کیلئے۔

Distance from Path: اس میں اتنی مقدار درج کی جاتی ہے جتنا فاصلہ ٹیکسٹ کا پاتھ سے اوپر یا نیچے رکھنا درکار ہوتا ہے۔

Horizontal Offset: اس میں اتنی مقدار درج کی جاتی ہے جتنا فاصلہ ٹیکسٹ کا پاتھ سے دائیں بائیں رکھنا درکار ہوتا ہے۔

Place on other side: اس بتن پر کلک کرنے سے ٹیکسٹ پاتھ کی مخالف سمت پر منتقل ہو جاتا ہے۔

ان سب کاموں کے علاوہ آپ Shape ٹول کی مدد سے نوڈز کے ذریعے بھی ٹیکسٹ کی افقی پوزیشن بدل سکتے ہیں۔ Pick ٹول کی مدد سے آپ ٹیکسٹ کے بائیں طرف ظاہر ہونے والی چھوٹی سی سرخ نوڈ کو پکڑ کر ڈریک کے عمل سے اس کو دائیں بائیں بھی کر سکتے ہیں۔

نوٹ: اگر ٹیکسٹ کو ہلکا اوچیکٹ یعنی دائرے وغیرہ پر ڈال دیا گیا ہو تو ٹیکسٹ درمیان سے شروع ہوگا اور اگر ٹیکسٹ کو ایسے لائیکچٹ پر ڈال دیا گیا ہو جو کھلا ہو جیسے ایک لائن تو ٹیکسٹ بائیں مقام سے شروع ہوگا۔ اس کے علاوہ آپ اوچیکٹ پر کسی بھی مقام پر کلک کر کے وہاں سے ٹیکسٹ لکھنا شروع کر سکتے ہیں۔

اگرچہ گول ڈرا پاتھ اور ٹیکسٹ کو ایک ہی اوچیکٹ تصور کرتا ہے لیکن اگر آپ چاہتے ہیں کہ ٹیکسٹ کو پاتھ سے علیحدہ کر لیا جائے تو یہ ممکن ہے اور اس عمل سے ٹیکسٹ کی شکل پاتھ کے مطابق ہی رہے گی۔ اس کے علاوہ ٹیکسٹ کو اس کی اصل شکل میں واپس بھی لایا جاسکتا ہے۔

ٹیکسٹ کو پاتھ سے علیحدہ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Pick ٹول کی مدد سے مطلوبہ ٹیکسٹ کو پاتھ سمیت منتخب کریں۔
- 2- Arrange مینو پر کلک کریں اور Break Apart کا انتخاب کریں۔ ٹیکسٹ شکل نمبر 6.3 کے مطابق علیحدہ ہو جائے گا۔



شکل نمبر 6.3

ٹیکسٹ کو اس کی اصل شکل میں واپس لانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Pick ٹول کی مدد سے مطلوبہ ٹیکسٹ کو پاتھ سمیت منتخب کریں۔
- 2- Arrange مینو پر کلک کریں اور Break Apart کا انتخاب کریں۔ پھر ٹیکسٹ کو اکٹھا منتخب کریں۔
- 3- اب Text مینو پر کلک کریں اور Straighten text کا انتخاب کریں۔ ٹیکسٹ شکل نمبر 6.4 کے مطابق علیحدہ ہو جائے گا۔



شکل نمبر 6.4

فلیکٹ کو اوہجیکٹ کے گرد ترتیب دینا

گول ڈاٹ 12 آپ کو یہ سہولت بھی مہیا کرتا ہے کہ آپ فلیکٹ کو کسی اوہجیکٹ کے گرد ترتیب دیں سکیں۔ ایسا کرنے پر فلیکٹ اپنی ترتیب اوہجیکٹ کی شکل کے مطابق اختیار کرتا جائے گا۔ یہ کام Interactive tool فلیکٹ آؤٹ کے ذریعے ممکن ہے۔ شکل نمبر 6.5 میں اس کی ایک مثال دکھائی گئی ہے جس میں آپ دیکھ سکتے ہیں کہ کس طرح فلیکٹ ایک اوہجیکٹ کے گرد چلتا ہوا ہے۔ ایسا کرنے کیلئے ذیل میں دیے طریقہ پر عمل کریں:



شکل نمبر 6.5

- 1- Text ٹول کی مدد سے ڈرائنگ ونڈو پر فلیکٹ فریم بنائیں۔
- 2- اس کے اندر کچھ فلیکٹ ٹائپ کریں۔

- 3- کوئی ساکپ آرٹ اپورٹ کر کے ڈرائنگ ونڈو پر لے کر آئیں۔
- 4- فلیکٹ فریم کو منتخب کریں اور Interactive tool فلیکٹ آؤٹ پر کلک کر کے Interactive Envelope ٹول کا انتخاب کریں۔
- 5- فلیکٹ فریم پر ظاہر ہونے والی نوڈز کو ڈریک کے ذریعے فریم کو اوہجیکٹ کے گرد ترتیب دیں۔ آپ فریم کو جس طرح شکل دیں گے فلیکٹ خود بخود اس کے مطابق تبدیل ہو جاتا ہے۔

اوہجیکٹ کے اندر فلیکٹ کو ترتیب دینا

گول ڈاٹ کے اندر یہ ایک خوبصورت آپشن ہے کہ آپ فلیکٹ کو اوہجیکٹ کے اندر مدغم کر سکتے ہیں۔ اس کیلئے متذہب ذیل طریقہ پر عمل کریں۔

- 1- Text ٹول کی مدد سے ڈرائنگ ونڈو پر فلیکٹ فریم بنائیں۔
- 2- اس کے اندر کچھ فلیکٹ ٹائپ کریں۔
- 3- کوئی ساکپ آرٹ اپورٹ کر کے ڈرائنگ ونڈو پر لے کر آئیں۔
- 4- Pick ٹول کی مدد سے فلیکٹ کو منتخب کریں۔
- 5- ماؤس کا دایاں بٹن دبائیں فلیکٹ کو ڈریک کریں اور اسے تصویر کے اندر دھک دیں۔
- 6- آپ ماؤس کا بٹن جیسے ہی چھوڑیں گے آپ چتر پر مشتمل ایک نیا مکمل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 6.6 میں دکھایا گیا ہے۔ اس میں سے Powerclip Inside کماٹ چلیں۔ (دیکھیں شکل نمبر 6.7)



شکل نمبر 6.6



شکل نمبر 6.7

- 7- ٹیکسٹ اور اوہجیکٹ کو علیحدہ علیحدہ کرنے کیلئے اس کو منتخب کرنے کے بعد مینو بار میں موجود Effects مینو پر کلک کریں۔ کمر کو PowerClip پر آئیں اور کھلنے والے سائڈ مینو سے Extract Contents کماڈ چلیں۔
- 8- یہی عمل آپ دائرے، مستطیل اور پالی گون وغیرہ میں بھی کر سکتے ہیں۔

Untext کیا ہے؟

- Untext کورل ڈرا 12 میں اس ٹیکسٹ کو کہتے ہیں جسے کورل ڈرائنگ ٹیکسٹ نہیں سمجھتا۔ اس کا مطلب ہے کہ وہ ٹیکسٹ ایک اوہجیکٹ بن جاتا ہے اور کورل ڈرا 12 اس کے ساتھ دوبارہ ایک ٹیکسٹ کی طرح برتاؤ نہیں کرتا۔ اب آپ تھوڑا پھوڑ کر کے اس کی شکل تبدیل کر سکتے ہیں۔ اسے کرنے کیلئے ذیل میں دیے طریقے پر عمل کریں۔
- 1- Text ٹول کو منتخب کریں۔

2- اس ٹیکسٹ کو منتخب کریں جس کو Untext کرنا مقصود ہے۔

3- Arrange مینو پر کلک کریں اور Convert to Curves کماڈ کا انتخاب کریں یا پھر Ctrl+T دبا لیں۔

4- اب آپ Shape کی مدد سے لوڈز کو پکڑ کر اس کی شکل بناؤ سکتے ہیں۔ (دیکھیں شکل نمبر 6.8)



شکل نمبر 6.8

انفرادی حروف میں تبدیلی کرنا

کورل ڈرا کے اندر یہ خصوصیت بھی ہے کہ اس میں علیحدہ علیحدہ حروف میں تبدیلی بھی کی جاسکتی ہے۔ اس کیلئے وہ طریقے ہیں۔ ایک 7 یہ کہ Shape ٹول کی مدد سے ٹیکسٹ کو منتخب کر کے نوڈز کی مدد سے تبدیلی کی جائے اور دوسرا یہ کہ Text ٹول کی مدد سے انفرادی حروف کو منتخب کر کے انہیں دوبارہ فارمیٹ کیا جائے۔

انفرادی حروف میں تبدیلی کرنے کیلئے متعدد ذیل عمل کریں۔

- 1- Text ٹول کا انتخاب کریں۔
- 2- ایک ہی اکراف اور ایک آئٹم ٹیکسٹ چریز کریں۔
- 3- اب آئٹم ٹیکسٹ کے حرف A اور ہی اکراف ٹیکسٹ کے حرف P کا سائز اور رنگ تبدیل کریں جیسا کہ شکل نمبر 6.9 میں دکھایا گیا ہے۔
- 4- Shape ٹول کے ساتھ پہلے A حرف کی نوڈ کو منتخب کریں۔ پھر پگ پگٹ میں کسی رنگ پر کلک کریں اور پراپرٹی بار سے کوئی براؤنٹ منتخب کریں۔
- 5- اب Text ٹول کو استعمال کرتے ہوئے ہی اکراف ٹیکسٹ کے حرف P کو منتخب کریں اور اس کا رنگ پیچھے بنائے گئے طریقے سے تبدیل کریں۔ شکل نمبر 6.9 میں متعدد بار عمل کا نتیجہ دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 6.9

Text ٹول استعمال کرنے میں زیادہ آسان ہے اور آپ کو یکساں فاصلے منتخب کرنے کیلئے بہت آسانی فراہم کرتے ہیں۔
 Shape ٹول کا ایک فائدہ یہ ہے کہ اس کے ذریعے غیر مسلسل حروف کو منتخب کیا جاسکتا ہے۔ ایک حرف کو منتخب کریں 'Shift' دبائیں اور پھر ہلکے میں کسی اور حرف پر کلک کریں۔ Shape ٹول کے ساتھ آپ پر اپنی بار بار موجود 'Angle of Rotation' کنٹرول کو استعمال کرتے ہوئے انفرادی حروف کو گھما بھی سکتے ہیں۔

نوٹ: انفرادی حروف میں تبدیلی کے بعد پوری تحریر میں اگلی تبدیلی کرنے سے حروف کی انفرادی تبدیلی ختم ہو جاتی ہے۔ اس لئے پہلے پوری تحریر میں تبدیلی کریں اور اس کے بعد انفرادی حروف میں تبدیلی کا عمل کریں۔

حروف کا درمیانی فاصلہ سیٹ کرنا

ہر حرف کے درمیانی فاصلے کو کم یا زیادہ کرنا ممکن ہے۔ اس عمل کو Shape ٹول اور Text ٹول دونوں طریقوں سے کرنا ممکن ہے۔ اسے حروف کو عام طور پر ایڈجسٹ کرنے کی ضرورت ہوتی ہے۔ ذیل میں اس کا طریقہ دیا ہے۔

- 1- ان حروف کو منتخب کریں جن کا درمیانی فاصلہ بدھانا ضروری ہے۔
- 2- Text مینو پر کلک کریں اور Format Text کا انتخاب کریں۔
- 3- Format Text ڈائیلاگ باکس میں Character ٹیب پر کلک کریں اور Range kerning میں مقدار سیٹ کریں۔
- 4- OK بٹن پر کلک کریں۔

- 5- ٹیکسٹ کے پورے قریب یا پورے جملے کو منتخب کریں 'Paragraph' ٹیب پر کلک کریں اور Character اور Word ٹیبز پر مقداریں ایڈجسٹ کریں۔
- 6- ٹیکسٹ کو منتخب کریں 'Shape' ٹول پر جائیں اور ہر حرف کے نیچے موجود چھوٹے سی مربع نما نوڈ کو اندر یا باہر کی طرف ڈریگ کریں جیسے کہ شکل نمبر 6.10 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 6.10

ٹولوں اور حروف کی درمیانی فاصلے کو ایڈجسٹ کرنے کی جگہ ان اہمیت موجود ہے۔ اسے پتہ ہے کہ کون سے حروف کے درمیان زیادہ فاصلہ درج کرنا چاہیے اور کون سے حروف کے درمیان کم۔ تاہم بڑے سائز یا تمام بڑے حروف والے ٹیکسٹ میں حروف کو مناسب فاصلے دینے کیلئے خود سے ایڈجسٹ کرنے کی ضرورت ہوتی ہے۔ شکل نمبر 6.11 میں فیس کی مختلف اقسام دکھائی گئی ہیں۔



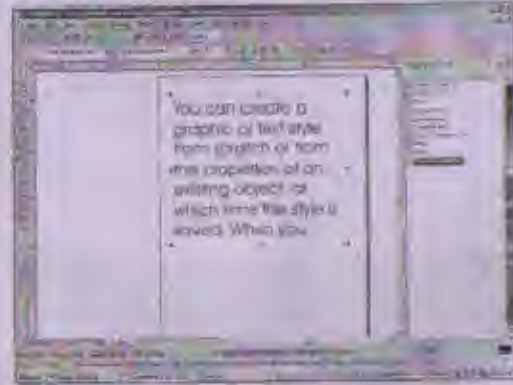
شکل نمبر 6.11

ٹیکسٹ سٹائلز کے ساتھ کام کرنا

ٹیکسٹ سٹائلز حقیقت میں مختلف ہیں مثلاً فونٹ سائز رنگ اور آؤٹ لائن وغیرہ کا ایک مجموعہ ہوتا ہے۔ آپ نے محسوس کیا ہوگا کہ جب آپ کورل ڈرا 12 میں لکھتے ہیں تو کورل ڈرا 12 ایک مخصوص فونٹ مخصوص سائز وغیرہ میں لکھتا ہے۔ یہ کورل ڈرا کا ڈیفالٹ ٹیکسٹ سٹائل ہوتا ہے۔ آپ چاہیں تو اس کو بھی بدل سکتے ہیں۔ اس کے علاوہ آپ مزید سٹائلز بنا کر انہیں محفوظ بھی کر سکتے ہیں۔

نیا ٹیکسٹ سٹائل بنانے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ٹیکسٹ کو منتخب کریں۔
- 2- Tools میٹو پر کلک کریں اور Graphics and Text Styles کا انتخاب کریں یا پھر Ctrl+F5 دبا لیں۔
- 3- Graphics and Text 13 کروڈو دکھایا ہو جائے گی جیسا کہ شکل نمبر 6.12 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 6.12

- 4- اگر کروڈو کے دائیں اوپری کونے میں موجود تیر کے نشان پر کلک کریں اگر New کو بولیں۔
- 5- اگر وہ کروڈو پر New Artistic Text دکھایا ہو جائے گا۔ اس پر راءت کلک کریں اور Properties کا انتخاب کریں جس سے Options (اٹالگ) ہائس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 6.13 میں دکھایا گیا ہے۔ اس میں بنیادی طور پر تین تبدیلیاں کیلئے آپشن موجود ہوں گے۔



شکل نمبر 6.13

- ☆ سب سے اوپر والے Edit میں پر کلک کر کے Format Text ڈائیلاگ ہائس کے درمیان والے Edit میں نو، یا ٹیکسٹ کے رنگ میں تبدیلی کی جا سکتی ہے۔
- ☆ درمیان والے Edit میں نو، یا ٹیکسٹ کے رنگ میں تبدیلی کی جا سکتی ہے۔
- ☆ نیچے والے Edit میں نو یا ٹیکسٹ کی آؤٹ لائن میں تبدیلی کی جا سکتی ہے۔
- 4- OK میں پر کلک کریں۔

نوٹ: جب آپ کوئی ٹیکسٹ سٹائل بناتے ہیں تو کورل ڈرا 12 خود بخود اس کو ٹیکسٹ پر اپلائی نہیں کرتا بلکہ اس کو اپلائی کرنے کیلئے آپ کو اس ٹیکسٹ سٹائل پر راءت ٹھک کر کے Apply Style ٹکناڈ کو منتخب کرنا پڑتا ہے۔

- اس کے علاوہ کورل ڈرا 12 آپ کو یہ سہولت بھی مہیا کرتا ہے کہ آپ منتخب شدہ ٹیکسٹ سے بھی ٹیکسٹ سٹائل بنا سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:
- 1- اس ٹیکسٹ اور ٹیکسٹ پر راءت کلک کریں جس سے آپ ٹیکسٹ سٹائل بنانا چاہتے ہیں۔ ایک شارٹ کٹ میٹو دکھایا ہو جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 6.14 میں دکھایا گیا ہے۔
- 2- کمر کو Styles پر لائیں اور Save Style Properties کو منتخب کریں۔
- 3- Save Style As ڈائیلاگ ہائس دکھایا ہو جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 6.15 میں دکھایا گیا ہے۔ اس ڈائیلاگ ہائس میں Name کے خانے میں اس سٹائل کا نام لکھا جاتا ہے۔ Text، Outline، Fill اور چیک ہائس کے ذریعے ان چیزوں کو سٹائل میں شامل کیا جاتا ہے۔



فیل نمبر 6.14



فیل نمبر 6.15

آپ کسی وقت بھی ٹیکسٹ ٹائلز کے ہم کو تبدیل کر سکتے ہیں اسے ختم کر سکتے ہیں یا اس کے اجزاء میں تبدیل کر سکتے ہیں۔

ٹائلز کا نام تبدیل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ڈاؤن روڈ میں اس ٹائل کو منتخب کریں جس کا نام آپ تبدیل کرنا چاہتے ہیں۔
 - 2- رائٹ کلک کریں اور Rename کا انتخاب کریں۔
- ٹائلز کو ختم کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:
- 1- ڈاؤن روڈ میں سے اس ٹائل کو منتخب کریں جس کو ختم کرنا چاہتے ہیں۔
 - 2- رائٹ کلک کریں اور Delete کا انتخاب کریں۔

فریمز کو ایک دوسرے سے لنک کرنا

اگر آپ نے ایک ٹیکسٹ فریم میں اتنا ٹیکسٹ لکھا ہے جو اس فریم سے زیادہ ہے تو نہ صرف آپ اس ٹیکسٹ کو فریم کے اندر فٹ کر سکتے ہیں بلکہ اضافی ٹیکسٹ کو ایک دوسرے فریم میں ڈال کر ان دونوں فریمز کو ایک دوسرے سے لنک بھی کر سکتے ہیں۔ کورل ڈرا 12 اس کو ایک نشان کے ذریعے ایک دوسرے سے لنک دکھا رہا ہے۔ ٹیکسٹ فریم کے علاوہ کسی اور ٹیکسٹ کے ساتھ بھی یہی عمل کیا جاسکتا ہے۔ چاہے وہ ایک ٹیکسٹ ایک دائرے کی شکل کا ہو یا پھر ایک لائن ہو۔ ہندو ٹیکسٹ میں ٹیکسٹ اس کے اندر فٹ ہو جاتا ہے اور لائن کی صورت میں اس کے باقی کے مطابق فٹ ہوتا ہے۔

- ٹیکسٹ کو فریم کے اندر فٹ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں۔
- ٹیکسٹ کو فریم کے اندر فٹ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں۔
- 1- ایک ہی اگر الٹ ٹیکسٹ فریم ہائیں۔
- 2- ٹیکسٹ فریم کو منتخب کریں۔
- 3- Text مینو پر کلک کریں اور Fit Text to Frame کا انتخاب کریں (دیکھیں شکل نمبر 6.16)۔



فیل نمبر 6.16

فریمز کو ایک دوسرے سے لنک کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Pick ٹول کی مدد سے ٹیکسٹ فریم کو منتخب کریں۔
- 2- نیچے والے پنل کو ڈریگ کرتے ہوئے فریم کو اٹھا چھو کر اس میں لکھا ٹیکسٹ فریم سے زیادہ ہو جائے۔ جب ٹیکسٹ فریم میں فٹ نہیں ہو تو نیچے ایک تیر کا نشان نظر آتا ہے جیسا کہ شکل نمبر 6.17 میں نظر آ رہا ہے اور اگر اس تیر والے نشان کی بجائے خالی ہاؤس ہو

ہے تو اس کا مطلب ہے کہ فریم میں موجود ٹیکسٹ فریم کے اندر پورا ہے اور کوئی اضافی ٹیکسٹ موجود نہیں ہے۔

3- اب Text ٹول کی مدد سے ایک اور فریم بنائیں۔

4- اب Pick ٹول کی مدد سے پہلے والے ٹیکسٹ فریم کو منتخب کریں اور نیچے والے تیر کے نشان پر کلک کریں اور منظر نما کو دوسرے فریم کے اندر لے کر آئیں۔

5- ٹیکسٹ فریم کے اندر کرسمز آلے پر وہ ہائے کالے تیر کے نشان میں بدل جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 6.17)۔ کلک کریں۔ باقی ماندہ ٹیکسٹ اس فریم میں منتقل ہو جائے گا اور پہلے والے فریم کے نیچے ایک لائنوں والا ہائے نظر آئے گا جس کا مطلب ہے کہ ٹیکسٹ جاری ہے اور نیچے تیر کا نشان ابھی سب کو ظاہر کر رہا ہو گا جیسا کہ شکل نمبر 6.18 میں نظر آ رہا ہے۔

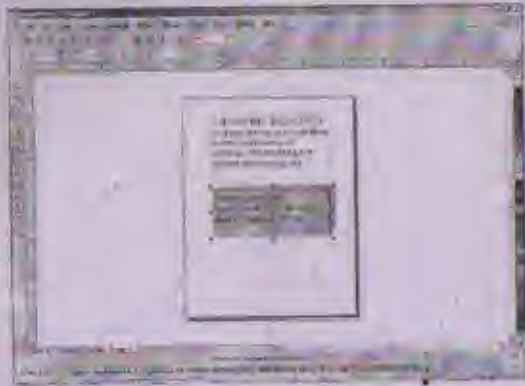


شکل نمبر 6.17



شکل نمبر 6.18

6- ٹیکسٹ فریم کے ٹیکسٹ کو کسی اور ٹیکسٹ کے اندر مندرجہ بالا طریقہ سے ہی منتقل کیا جا سکتا ہے جیسا کہ شکل نمبر 6.19 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 6.19

آؤٹ لائن ٹول

تعارف

آؤٹ لائن وہ لائن ہوتی ہے جس نے کسی اوبجیکٹ کو گھیرا ہوتا ہے۔ کورل ڈراما 12 آپ کو یہ سہولت مہیا کرتا ہے کہ آپ کسی بھی اوبجیکٹ کی آؤٹ لائن میں تبدیلیاں کر سکیں۔ اس کا ایک ذریعہ تو پراپٹی بار ہوتی ہے جس کے ذریعے آپ اس کو بخوبی سے تبدیل کر سکتے ہیں اور دوسرا ذریعہ Outline tool فلاتی آؤٹ ہے جس کے ذریعے اس میں تفصیلی تبدیلیاں لائی جاسکتی ہیں یعنی اس کی چوڑائی، سائز، رنگ وغیرہ میں ردوبدل کر سکتے ہیں۔ Outline tool فلاتی آؤٹ آپ کو شکل نمبر 7.1 میں نظر آ رہا ہوگا۔



شکل نمبر 7.1

اس باب میں ہم آپ کو اسی فلاتی آؤٹ کے حقیقی تفصیلات بتائیں گے۔ ذیل میں اسی فلاتی آؤٹ کو علیحدہ علیحدہ تصدیق کیا گیا ہے۔

Outline Pen ڈرائیوگ باکس

آؤٹ لائن میں تفصیلی تبدیلیوں کیلئے آپ کو Outline Pen ڈرائیوگ باکس کی ضرورت پڑتی ہے جس کے ذریعے آپ آؤٹ لائن کی چوڑائی، سائز، رنگ اور کناروں کی شکلوں کو سمیت کر سکتے ہیں۔ ڈرائیوگ باکس کو ظاہر کرنے کیلئے مندرجہ ذیل طریقہ پر عمل کریں۔

- 1- اس اوبجیکٹ کو منتخب کریں جس کی آؤٹ لائن کو تبدیل کرنا درکار ہے۔
- 2- Outline tool فلاتی آؤٹ پر ٹھک کریں اور سب سے پہلے ٹول Outline Pen کا انتخاب کریں یا پھر F12 دبا لیں۔
- 3- Outline Pen ڈرائیوگ باکس ظاہر ہو جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 7.2 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 7.2

اس ڈائلاگ باکس کے مختلف حصوں کو ذیل میں ملحدہ ملحدہ موضوع کے تحت بیان کیا گیا ہے۔

آؤٹ لائن کی چوڑائی

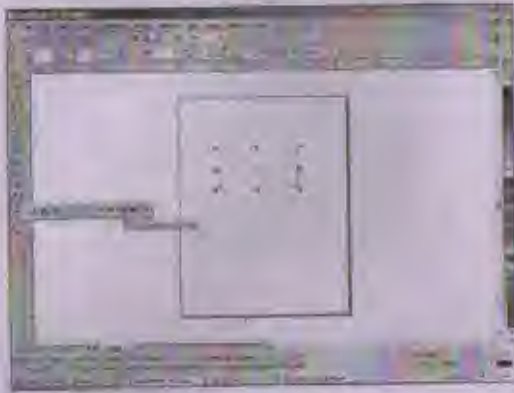
آؤٹ لائن کی چوڑائی سیٹ کرنے کیلئے ذیل میں دیے طریقے پر عمل کریں:

- 1- آؤٹ لائن کی مطلوبہ چوڑائی کیلئے ڈائلاگ باکس میں Width کے باکس میں کوئی مقدار درج کریں۔
- 2- OK بٹن دبائیں۔ اس کے علاوہ آپ Outline tool فٹائی آؤٹ کے ذریعے بھی چوڑائی سیٹ کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے اس اوبجیکٹ کو منتخب کرنے کے بعد Outline tool فٹائی آؤٹ پر کلک کریں اور ظاہر ہونے والے فٹائی آؤٹ میں اپنی پسند کی چوڑائی پر کلک کریں۔ وہ چوڑائی اوبجیکٹ پر اپلائی ہو جائے گی۔ اس کے ذریعے ہال چوڑائی سے لیکر 24 پوائنٹس تک کی چوڑائی کا انتخاب کر سکتے ہیں (دیکھیں شکل نمبر 7.3)۔
- 3- منتخب شدہ چوڑائی منتخب شدہ اوبجیکٹ پر اپلائی ہو جائے گی۔

آؤٹ لائن کے سائز

آؤٹ لائنز کیلئے مختلف سائز بھی اس ڈائلاگ باکس میں موجود ہیں۔ ان کو منتخب کرنے کیلئے ذیل میں دیے طریقے پر عمل کریں:

- 1- Outline Pen ڈائلاگ باکس میں Style کی فہرست پر کلک کریں اور اپنی پسند کا سائز منتخب کریں جیسا کہ شکل نمبر 7.4 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 7.3



شکل نمبر 7.4

- 1- اس فہرست میں مختلف طرز کے سائز موجود ہیں۔ ان کے علاوہ آپ اپنی مرضی سے بھی کوئی سائز تخلیق کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے سیدھی لائن کے علاوہ کوئی سائز منتخب کریں۔
- 2- اب EdLine بٹن پر کلک کریں۔ آپ کے سامنے EdLine Style ڈائلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 7.5 میں نظر دکھایا گیا ہے۔
- 3- ڈائلاگ باکس میں نظر آنے والی بار کو درجہ کے عمل سے دائیں یا بائیں کرنے سے فٹائی آؤٹ میں کئی بار اضافہ کیا جا سکتا ہے جس سے ایک یا سائز تخلیق ہوگا۔
- 4- Add بٹن پر کلک کریں۔
- 5- سائز کو اوبجیکٹ پر اپلائی کرنے کیلئے OK بٹن پر کلک کریں۔

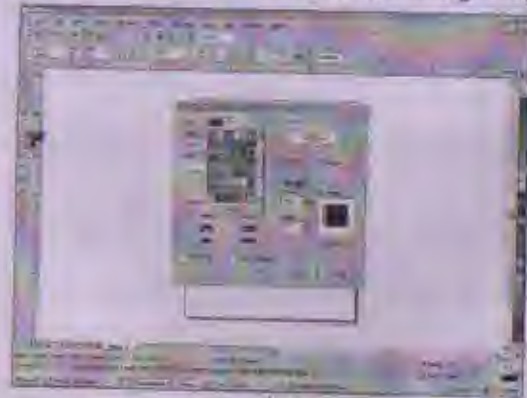


شکل نمبر 7.5

آؤٹ لائن کا رنگ تبدیل کرنا

آؤٹ لائن کے رنگ کا تبدیل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل طریقہ اختیار کریں:

- 1- آؤٹ لائن کے رنگ کے انتخاب کیلئے Outline Pen 3 پینل یا کس میں Color کے سامنے ہاکی پر کلک کریں جس سے رنگ کی فہرست ظاہر ہو جائے گی۔ اس میں سے کوئی سے رنگ پر کلک کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 7.6)



شکل نمبر 7.6

- 2- اگر اس فہرست میں آپ کا مطلوبہ رنگ موجود نہیں ہے تو Other پینل پر کلک کریں۔

- 3- Select Color 3 پینل یا کس میں آپ کے سامنے ظاہر ہو جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 7.7 میں نظر آ رہا ہے۔ اس میں موجود رنگوں کے ہاکی پر کلک کریں یا کس کے آپ اپنی مرضی کے رنگ کا انتخاب کر سکتے ہیں۔



شکل نمبر 7.7

- 4- آخر میں OK پینل پر کلک کریں۔

آؤٹ لائن کے کونے

تھورل 3 درجہ 12 میں آپ آؤٹ لائن کے کونوں کو اپنی مرضی کی شکل دے سکتے ہیں۔ اس کا طریقہ ذیل میں دیا گیا ہے۔

- 1- اوپنکٹ کو منتخب کریں۔
- 2- Outline tool 3 پینل یا کس میں Outline Pen Dialing ٹول کا انتخاب کریں۔
- 3- Outline Pen 3 پینل یا کس میں Corner کے 4 پینل میں آؤٹ لائن کیلئے پانچ سے کونوں کی جسم کا انتخاب کریں (دیکھیں شکل نمبر 7.8)۔



شکل نمبر 7.8

- 4- یہاں پر تین اقسام کے کوٹریں کیلئے ریڈیو انکس موجود ہیں جن کی تفصیل ذیل میں دی گئی ہے۔
 - ☆ سب سے اونچے والے آپشن سے اوپنیکٹ کے کناروں کو ٹوک دیا جاتا ہے۔
 - ☆ درمیان والے آپشن سے اوپنیکٹ کے کناروں کو ٹوک دیا جاتا ہے۔
 - ☆ سب سے نیچے والے آپشن سے اوپنیکٹ کے کناروں کو ٹوک دیا جاتا ہے۔
- 5- ریڈیو انکس کو منتخب کرنے کے بعد OK دین پر ٹک کر لیں۔

کوٹریوں پر تیر کے نشان لگانا

- کوٹری (12) میں یہ سمجھنا ضروری ہے کہ آپ لائن کے کوٹریوں کو تیر کے نشان سے مزین کر سکتے ہیں۔ کوٹری (12) میں تیروں کی بہت ساری اقسام موجود ہیں جن میں سے آپ کسی کا بھی انتخاب کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل طریقے پر عمل کریں۔
- 1- Outline Pen ڈائلاگ باکس میں Arrow کے ٹیکشن میں دو باکسز موجود ہوتے ہیں جن پر ٹک کرنے سے تیروں کی مختلف اقسام سامنے آ جاتی ہیں۔
 - 2- بائیں والے باکس سے آپ کی لائن کے شروع والے گوشے پر تیر کا نشان لگایا جاتا ہے اور دائیں والے باکس سے آپ کی لائن کے آخری گوشے پر تیر کا نشان لگایا جاتا ہے۔
 - 3- ان باکسز کے نیچے آپ کو Options کے دو بٹن نظر آ رہے ہوں گے۔ اگر آپ تیر کے سرے میں کوئی تبدیلی کرنا چاہتے ہیں تو ان بٹنوں پر ٹک کریں جن سے Edit Arrowhead ڈائلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 7.9 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 7.9

- 4- اس ڈائلاگ باکس کی مدد سے آپ تیر کے سرے کو موڈی یا افقی سمت میں بدل سکتے ہیں۔ اس کا سائز بھی بڑا بھی کر سکتے ہیں۔

- 5- سرے کو بڑا کرنے کیلئے اس کے ارد گرد نظر آنے والے چار گوشے کے نشانوں پر ٹک کریں۔ جہاں پر آپ ٹک کریں گے وہاں سے بڑا ہو جائے گا۔
- 6- یہ ممکن ہے کہ تیر کے سرے کا سائز چھوٹا یا بڑا کرتے ہوئے یہ لائن کے درمیان میں نہ رہے۔ اس کو لائن کے درمیان میں لانے کیلئے Centre in X یا Center in Y بٹن پر ٹک کریں۔
- 7- تیر کے سرے کی سمت کو افقی طور پر بدلنے کیلئے Reflect in X بٹن پر ٹک کریں اور سرے کی سمت کو موڈی طور پر بدلنے کیلئے Reflect in Y بٹن پر ٹک کریں۔
- 8- تمام تبدیلیوں کے بعد OK بٹن پر ٹک کریں۔

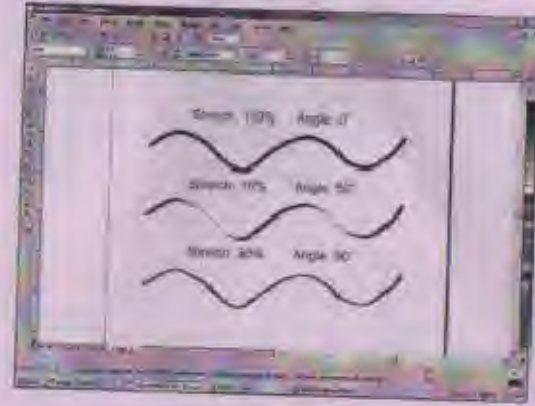
خطاطی کی آؤٹ لائن استعمال کرنا

- خطاطی کی آؤٹ لائن ان لائنوں کی طرح ہوتی ہے جنہیں Calligraphic Pen ٹول کی مدد سے بنایا جاتا ہے۔ اس کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں:
- 1- Outline Pen ڈائلاگ باکس میں Calligraphy کے ایریا میں Angle اور Stretch کے باکسز میں کوئی مقدار درج کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 7.10)



شکل نمبر 7.10

- 2- آپ جو سٹیک کرتے ہیں اسے Nib Shape باکس میں دیکھ سکتے ہیں۔ شکل نمبر 7.11 میں مختلف سٹیک کے نتائج دکھائے گئے ہیں۔

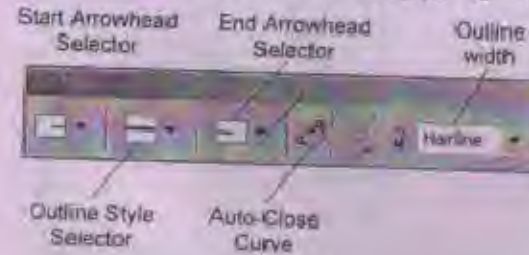


شکل نمبر 7.11

3- آخر میں OK میں پرکلیک کریں۔

پراپرٹی بار کے ساتھ آؤٹ لائن کے آپشنز سیٹ کرنا

ابھی تک آؤٹ لائنز کی جو سیٹنگز آپ نے کی تھیں وہ صرف Outline Pen استعمال کرنے کے لیے تھیں۔ اب ہم آپ کو بتائیں گے کہ پراپرٹی بار کے ذریعے یہ سیٹنگز کیسے کی جاتی ہیں۔ جب آپ کسی کرز کو منتخب کرتے ہیں تو ڈرائنگ ونڈو کے اوپر پراپرٹی بار مختلف آپشنز ظاہر ہو جاتے ہیں۔ یہ پراپرٹی بار شکل نمبر 7.12 میں دکھائی گئی ہے۔



شکل نمبر 7.12

پراپرٹی بار پر جو مختلف آپشنز ہوتے ہیں انہیں شکل نمبر 7.1 میں تفصیلاً بیان کیا گیا ہے۔

تفصیل نمبر 7.1 Outline ٹول پراپرٹی بار

| آپشن | نام | وضاحت |
|------|--------------------------|--|
| | Start Arrowhead Selector | لائن کے شروع میں تیر کا سرا لگانے کیلئے۔ |
| | Outline Style Selector | آؤٹ لائن کا سٹائل منتخب کرنے کیلئے۔ |
| | End Arrowhead Selector | لائن کے آخر میں تیر کا سرا لگانے کیلئے۔ |
| | Outline Width Selector | آؤٹ لائن کی چوڑائی سیٹ کرنے کیلئے۔ |

Behind Fill آپشن

کورل ڈرا 12 ڈیٹاٹ کے طور پر آؤٹ لائن کی موٹائی کو اوہجیکٹ کے اوپر تقریباً 50% تک بڑھا دیتا ہے۔ اس کا مطلب یہ ہوا کہ اگر آپ نے 4 پوائنٹس موٹائی آؤٹ لائن اوہجیکٹ کے اوپر ظاہر ہوگی اور 4 پوائنٹس موٹائی آؤٹ لائن اوہجیکٹ سے باہر۔ اگر آپ چاہتے ہیں کہ آؤٹ لائن کی بجائے اوہجیکٹ آؤٹ لائن کے اوپر ظاہر ہو تو اس کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

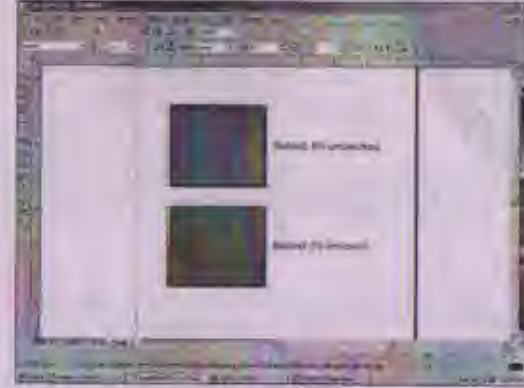
- 1- Outline Pen ڈیٹاٹگ باکس میں Behind Fill چیک باکس کو منتخب کریں۔
- 2- اس کے بعد آپ دیکھیں گے کہ آؤٹ لائن تو وہی رہے گی لیکن اوہجیکٹ آؤٹ لائن کے اوپر آجائے گا جیسا کہ شکل نمبر 7.13 میں دکھایا گیا ہے۔

اوہجیکٹ کے سائز کے ساتھ آؤٹ لائن کی موٹائی تبدیل کرتا

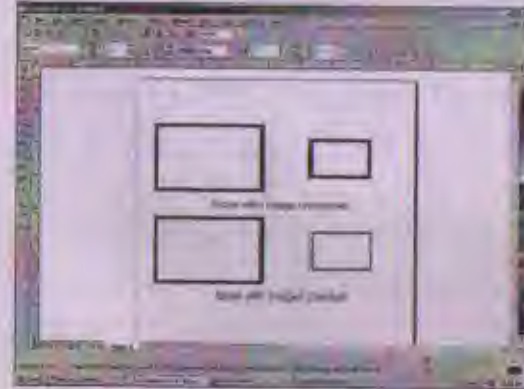
کورل ڈرا 12 ڈیٹاٹ کے طور پر اوہجیکٹ کے سائز کے ساتھ آؤٹ لائن کی موٹائی کو تبدیل کرنے کی بجائے جوں کا توں رکھتا ہے۔ مثال کے طور پر فرض کریں کہ ایک اوہجیکٹ کی آؤٹ لائن 8 پوائنٹس موٹائی ہے اور آپ نے اس اوہجیکٹ کا سائز تقریباً 50% کم کر دیا ہے تو پھر بھی اس کی آؤٹ لائن 8 پوائنٹس موٹائی ہی رہے گی۔ اگر آپ چاہتے ہیں کہ اوہجیکٹ کے سائز کے ساتھ ہی اس

کی آؤٹ لائن کا سائز بھی تبدیل ہو جائے تو اس کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں:

1- Outline Pen ڈائلاگ باکس میں Scale with Image چیک باکس کو منتخب کریں۔
 شکل نمبر 7.14 میں اس کا عملی نمونہ دکھایا گیا۔



شکل نمبر 7.13



شکل نمبر 7.14

Outline Color Dialog ٹول

Outline Color Dialog ٹول کے ذریعے آپ اپنی آؤٹ لائن کیلئے رنگ منتخب کر سکتے ہیں اور نظر ماڈلنگ ٹولز اور نظر بلانڈنگز کو استعمال کرتے ہوئے نئے رنگ بھی بنا سکتے ہیں۔
 قلم کار پینٹس کچھ پہلے سے تعین شدہ رنگوں پر مشتمل ہوتی ہیں جو کہ تحرقہ پارٹی میونیکچر رزرنے فراہم کی ہوتی ہیں۔ ان کی کچھ مثالیں 'PANTONE'، 'HKS' اور 'TRUMATCH' ہیں۔ یہ

اس وقت مفید ثابت ہوتی ہیں جب آپ کا پرتر صرف منتخب شدہ کار پینٹس کو ہی وینڈل کر سکتا ہو۔
 سسٹم کار پینٹس میں کسی بھی کار ماڈل یا قلم کار پینٹ کے رنگ شامل کئے جاسکتے ہیں۔ سسٹم کار پینٹس کار پینٹ فائلوں کے طور پر محفوظ ہوتی ہیں۔

کار پینٹ کو استعمال کرتے ہوئے کوئی رنگ منتخب کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- اس اوپنیکٹ کو منتخب کریں جس کی آؤٹ لائن کا رنگ تبدیل کرنا مقصود ہے۔
- 2- Outline tool فلانی آؤٹ پر کلک کریں اور Outline Color Dialog ٹول کا انتخاب کریں۔
- 3- Outline Color ڈائلاگ باکس ظاہر ہوگا۔ اس میں Palette ٹیب پر کلک کریں جس سے اس ٹیب کے آئینہ ظاہر ہو جائیں گے جیسا کہ شکل نمبر 7.15 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 7.15

- 4- Palette لسٹ باکس میں سے کوئی سی قلم کار پینٹ کا انتخاب کریں۔
- 5- کار سلیکشن ایریا میں ظاہر ہو رہے رنگوں کی رینج کو سین کرنے کیلئے کار کنٹرول بار پر کلک کریں۔
- 6- رنگ کا انتخاب کرنے کیلئے سامنے نظر آنے والے کار سلیکشن ایریا میں سے کسی رنگ پر کلک کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 7.15)
- 7- کار پینٹس کے نام ظاہر یا غائب کرنے کیلئے Options بٹن پر کلک کریں اور Show Color Names آؤٹن منتخب کریں۔
- 8- OK بٹن پر کلک کریں۔

نظر ماڈل

نظر پلٹیں ایک خاص تعداد میں رنگوں کی وراثی مہیا کرتی ہیں جبکہ نظر ماڈل کے ذریعے آپ لاکھوں نئے رنگ تخلیق کر سکتے ہیں۔ مثال کے طور پر CMYK ایک مشہور نظر ماڈل ہے جس میں Yellow 'Magenta' Cyan اور Black رنگوں کی ملنسنگ سے رنگ وجود میں آتے ہیں۔ ذیل میں اس نظر ماڈل کے استعمال کا طریقہ بتایا گیا ہے۔

- 1- Outline Color ڈائلاگ باکس میں Models ٹیب پر کلک کریں۔
- 2- Model لسٹ میں سے کوئی ساڈل منتخب کریں۔
- 3- Options ٹین پر کلک کریں 'Color Viewers' پر کمرے کر جائیں اور کوئی نظر ویر منتخب کریں۔ شکل نمبر 7.16 میں CMY-3D Subtractive نظر ویر دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 7.16

- 4- نظر پلٹیں ایریا میں ظاہر ہونے والے رنگوں کی رینج سیٹ کرنے کیلئے دائیں طرف موجود نظر سکرول بار پر کلک کریں۔
- 5- نظر پلٹیں ایریا میں کسی رنگ پر کلک کریں۔
- 6- ویو کے اندر دکھائی دیتے والے چنڈ کو ڈریگ کر کے اپنی پسند کے رنگ پر لائیں۔ نیا بننے والا رنگ Reference ایریا میں دکھائی دیتا ہے۔
- 7- آپ نے کوئی رنگ تخلیق کیا ہے اور اسے بار بار استعمال کرتے چاہتے ہیں تو اس رنگ کو نظر پلٹ میں ڈالنے کیلئے Add To Palette ٹین پر کلک کریں۔ اس کے علاوہ آپ اس رنگ کو کوئی خاص نام بھی دے سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے Name کے آگے کوئی ساڈم درج کر لیں۔

نظر کمسر کے ذریعے رنگ کا انتخاب

Outline Color ڈائلاگ باکس میں دوسرا ٹیب Mixers ہوتا ہے۔ یہ حقیقت میں مختلف رنگوں کی ملنسنگ سے بننے والوں رنگوں کی بنیاد پر بنایا گیا ہے۔ اس میں دو طرح کے کمسر موجود ہیں۔ ایک Color Harmonies اور دوسرا Color Blend۔ نظر ہارمونیز اصل میں ایک رنگین دائرے پر مشائ یا کسی اور شکل سے رنگوں کی ملنسنگ کا کام ہے جبکہ نظر بلینڈ چار رنگوں کی ملنسنگ سے بننے والی نظر گروڈ کا کام ہے۔ ذیل میں ان دونوں کے متعلق تفصیلاً بتایا گیا ہے۔

- 1- Outline Color ڈائلاگ باکس میں Mixers ٹیب پر کلک کریں۔
- 2- Options ٹین پر کلک کریں 'گرمز کو Mixers پر لائیں اور Color Harmonies کو منتخب کریں جس سے نظر ہارمونیز کی پراپیٹی ٹیٹ ظاہر ہو جائے گی 'جیسا کہ شکل نمبر 7.17 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 7.17

- 3- Hues کے لسٹ باکس میں سے کوئی سی شکل کا انتخاب کریں جو کہ رنگین دائرے پر ظاہر ہوگی۔
- 4- Variation کے لسٹ باکس میں سے کسی آپشن کا انتخاب کریں۔
- 5- رنگین دائرے پر موجود سیاہ نقطے کو ڈریگ کے عمل سے گھمائیں۔
- 6- رنگین دائرے کے نیچے ظاہر ہونے والی نظر پلٹیں میں سے کوئی سا رنگ منتخب کریں اور آخر میں OK ٹین پر کلک کریں۔

کمر بلینڈ

جب آپ کمر بلینڈ کو استعمال کرتے ہوئے کوئی رنگ منتخب کرتے ہیں تو آپ مطلوبہ رنگ حاصل کرنے کیلئے بنیادی رنگوں کو ملا رہے ہیں۔ کمر بلینڈر (Blender) رنگوں کی ایک گروڈا چار کرتا ہے جو یہ آپ کے منتخب کردہ چار بنیادی رنگوں سے بناتا ہے۔

کمر بلینڈ کو استعمال کرتے ہوئے کوئی رنگ منتخب کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Outline Color (اؤٹ لائن کالر) باکس میں Mixers ٹیب پر کلک کریں۔
- 2- Options مینو پر کلک کریں، گرمز کو Mixers پر لائیں اور Color Blend کا انتخاب کریں جس سے کمر بلینڈ کی پراپٹی شیٹ ظاہر ہوگی جیسا کہ شکل نمبر 7.18 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 7.18

- 3- کناروں پر نظر آنے والے رنگوں میں سے کسی رنگ کا انتخاب کریں اور ان کی ملکیت سے بننے والے رنگوں میں سے کسی رنگ پر کلک کرنے کے بعد اس کو اوہجیکٹ پر اپلائی کرنے کیلئے OK مینو پر کلک کریں۔

ڈیفالٹ آؤٹ لائن کی سیٹنگ کرنا

آپ نے محسوس کیا ہوگا کہ جب آپ کوئی اوہجیکٹ تخلیق کرتے ہیں تو کورل ڈرا 12 ڈیفالٹ کے طور پر سیاہ رنگ کی میجر لائن چوڑائی کی حامل آؤٹ لائن لگاتا ہے۔ آپ چاہیں تو ڈیفالٹ سیٹنگ کو تبدیل بھی کر سکتے ہیں۔ اگر آپ موجودہ فائل کیلئے سیٹنگ تبدیل کرنا چاہتے ہیں جس میں آپ کام کر رہے ہیں تو اس کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں:

- 1- کسی اوہجیکٹ کو منتخب کئے بغیر Outline tool فٹائی آؤٹ پر کلک کریں اور Outline

Pen Dialog ٹول منتخب کریں۔

- 2- ایک ونڈو ظاہر ہو جائے گی جیسا کہ شکل نمبر 7.19 میں دکھایا گیا ہے جس میں Graphics چیک باکس کو منتخب کریں اور پھر OK مینو پر کلک کریں جس سے Outline Pen (اؤٹ لائن پن) باکس مکمل جائے گا۔ اس ڈائیلاگ باکس کے ذریعے آپ سیٹنگ میں تبدیلی کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کے بعد جب آپ کوئی بھی نیا اوہجیکٹ بنائیں گے تو اس پر نئی سیٹنگ کی حامل آؤٹ لائن اپلائی ہو جایا کرے گی۔



شکل نمبر 7.19

ڈیفالٹ سیٹنگ کو تمام ڈاؤنٹینس کیلئے تبدیل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Tools مینو پر کلک کریں اور Options کا انتخاب کریں۔
- 2- Options ڈائیلاگ باکس میں بائیں جانب اسٹ میں سے Document کے ساتھ موجود جمع کے نشان (+) پر کلک کریں۔ اس سے ظاہر ہونے والی اسٹ میں سے Styles کا انتخاب کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 7.20)
- 3- Outline کے سامنے موجود Edit مینو پر کلک کریں جس سے Outline Pen (اؤٹ لائن پن) باکس ظاہر ہو جائے گا۔ اس میں کی گئی تبدیلی آپ کے ڈیفالٹ کے طور پر محفوظ ہو جائے گی۔



شکل نمبر 7.20

باب نمبر 8

اوبجیکٹس میں رنگ بھرنا

تعارف

اوبجیکٹس کے اندر مختلف قسم کے رنگ اور ٹیکچرز بھرنے کیلئے گورل ڈراپے شمار سہولیات فراہم کرتا ہے۔ آپ اپنے بنائے ہوئے اوبجیکٹس کو مختلف رنگوں سے سجانا کو خوبصورت اور دیدہ زیب بنا سکتے ہیں۔ گورل ڈراپ 12 رنگ شید یا ٹیکچر کوئل (Fill) کی اصطلاح سے پکارتا ہے۔ گورل ڈراپ 12 میں Fill فلانی آؤٹ اور Interactive Fill فلانی آؤٹ میں کئی ایسے ٹولز موجود ہیں جو کہ آپ کو اوبجیکٹس کے اندر رنگ اور ٹیکچرز بھرنے کیلئے مدد فراہم کرتے ہیں۔ شکل نمبر 8.1 میں ان ٹولز کی نشاندہی کی گئی ہے اور نمبر 8.1 میں وضاحت کی گئی ہے۔



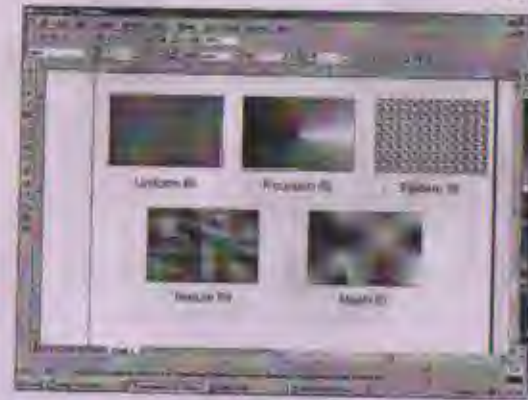
شکل نمبر 8.1

نمبر 8.1

فلز کی مختلف اقسام اور انکی وضاحت

| فلز | وضاحت |
|-------------|---|
| Uniform | ایک سنگل رنگ یا پھر سنگل شید جو کہ پورے اوبجیکٹ کو بھر دیتا ہے۔ |
| Fountain | فلوئینٹ فل دو یا زیادہ رنگوں کے آپٹس میں ملنے سے بنتا ہے۔ |
| Patterns | اوبجیکٹ میں کوئی پیٹرن یا اوبجیکٹ یا بار بھر دیا جاتا ہے۔ پیٹرن کوئی رنگ بھی ہو سکتا ہے اور بٹ میپ اسچ بھی۔ |
| Textures | مختلف رنگوں کے استخراج سے بنے ٹیکچرز جو اوبجیکٹ کو قدرتی رہنمائی عطا کرتے ہیں۔ |
| Post Script | یہ بھی پیٹرنز ہوتے ہیں جو کہ PostScript لینگویج میں بنائے گئے ہوتے ہیں۔ |
| Mesh | اوبجیکٹ کے اندر رنگوں کے پچھلے لگا کر بنایا گیا فل۔ |

ان ٹولز کا عملی مظاہرہ آپ شکل نمبر 8.3 دیکھ سکتے ہیں۔ آئیے اب ہم ان ٹولز کا ملحدہ عملدہ استعمال دیکھتے ہیں۔



شکل نمبر 8.2

یونیفارم فلز (Uniform Fills) استعمال کرنا

یونیفارم فلز کے ذریعہ اوہجیکٹ کے اندر ایک واحد رنگ بھرا جاتا ہے۔ اس کو استعمال کرنے کے لیے ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں:

- 1- اس اوہجیکٹ کو منتخب کریں جس میں رنگ بھرتا درکار ہے۔
- 2- Fill tool لٹائی آؤٹ پر کلک کریں اور Fill Color Dialog کا انتخاب کریں جس سے Uniform Fill ڈائلاگ باکس کھل جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 8.3)۔ یہ ڈائلاگ باکس Outline Color ڈائلاگ باکس جیسا ہی ہے اور اس کا استعمال آپ کو آؤٹ لائن کے باب میں تفصیل سے بتایا گیا ہے۔ اس باکس کی مدد سے کوئی سا رنگ منتخب کریں۔
- 3- اوہجیکٹ میں رنگ بھرنے کیلئے OK بٹن پر کلک کریں۔

فاؤنٹین فلز (Fountain Fills) استعمال کرنا

فاؤنٹین فلز میں رنگ یا شڈز اوہجیکٹ کے اندر بتدریج تبدیل ہوتی ہیں۔ فاؤنٹین فلز کی چار اقسام ہیں جن میں 'Linear'، 'Radial'، 'Conical' اور 'Square' شامل ہیں (دیکھیں شکل نمبر 8.4)۔



شکل نمبر 8.3



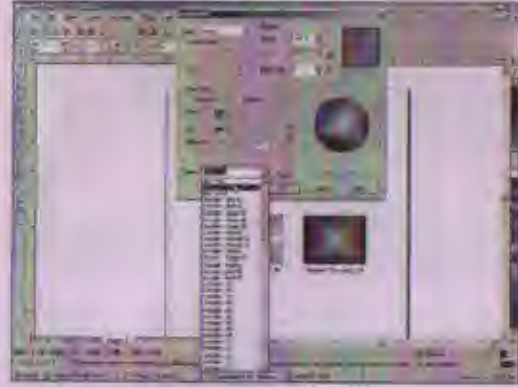
شکل نمبر 8.4

Linear فاؤنٹین فلز اوہجیکٹ کے اوپر ایک سیدھی لائن کی پیروی کرتے ہیں۔ Radial فاؤنٹین فلز اوہجیکٹ کے مرکز سے باہر کی طرف کھینچے جاتے ہیں۔ Conical فاؤنٹین فلز اوہجیکٹ کے مرکز سے باہر کی طرف دائرہ بناتے ہیں۔ Square فاؤنٹین فلز اوہجیکٹ کے مرکز سے باہر کی طرف مربع بناتے ہوئے پھیلنے لگتے ہیں۔

آپ پہلے سے متعین شدہ فاؤنٹین فلز دو رنگی فاؤنٹین فلز یا کسٹم فاؤنٹین فلز اپنے اوہجیکٹ پر اپلائی کر سکتے ہیں۔ آپ فاؤنٹین فلز کیلئے مختلف خصوصیات مثلاً سمت زاویہ اور مرکزی نقطہ وغیرہ بھی تبدیل کر سکتے ہیں۔

پہلے سے متعین شدہ فاؤنٹین فلز اپلائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- اوپنیکٹ کو منتخب کریں۔
- 2- Fill فلڈی آؤٹ پر کلک کریں اور Fountain Fill ٹول کا انتخاب کریں جس سے Fountain Fill ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 8.5 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 8.5

- 3- اس ڈائیلاگ باکس میں Type لسٹ میں سے اوپر دیے گئے چاروں فائنٹین فلز میں سے کسی ایک کا انتخاب کریں۔
 - 4- Presets لسٹ باکس پر کلک کریں اور کوئی فل منتخب کریں۔
 - 5- ڈائیلاگ باکس کے دائیں اوپری گوشے میں آپ فل کا پری ویو دیکھ سکتے ہیں۔
- کسٹم فائنٹین فلز دو یا زیادہ رنگوں پر مشتمل ہوتے ہیں جنہیں آپ فل کے اندر کسی بھی جگہ پر رکھ سکتے ہیں۔
- کسٹم فائنٹین فل اپائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- اوپنیکٹ کو منتخب کریں۔
- 2- Fill فلڈی آؤٹ پر کلک کریں اور Fountain Fill Dialog منتخب کریں۔
- 3- Fill فلڈی آؤٹ پر کلک کریں 'Type' لسٹ باکس پر کلک کریں اور کوئی فائنٹین فل منتخب کریں۔
- 4- Custom ریڈیو بٹن پر کلک کریں۔
- 5- فلڈیٹ سے کوئی رنگ منتخب کریں۔ اگر آپ کا مطلوبہ رنگ موجودہ پلیٹ میں موجود نہیں ہے تو Others بٹن پر کلک کریں۔
- 6- اس رنگ کا زاویہ سیٹ کرنے کیلئے یا تو Angle لسٹ باکس سے کوئی مقدار منتخب کریں اور یا پھر فلڈیٹ کے اوپر موجود باکس پر کلک کریں۔

- 7- دوسرے رنگ کی جگہ سیٹ کرنے کیلئے فلڈیٹ کے اوپر والے باکس کے اوپر موجود سلائیڈر کو ڈریگ کریں (دیکھیں شکل نمبر 8.6)۔



شکل نمبر 8.6

- 8- اب فلڈیٹ سے دوسرا رنگ منتخب کریں۔ آپ ایک رنگ کی دوسرے رنگ میں ہموار تبدیلی دیکھیں گے۔
- 9- دو سے زیادہ رنگ ڈالنے کیلئے دونوں رنگوں کے درمیانی علاقے پر کلک کریں اور فلڈیٹ سے رنگ منتخب کریں۔
- 10- ایک رنگ سے دوسرے میں تبدیلی کا عمل دکھانے کیلئے استعمال ہونے والی پلیٹوں کی تعداد سیٹ کرنے کیلئے Steps لسٹ باکس کے دائیں طرف موجود چھوٹے سے بٹن پر کلک کریں اور لسٹ میں کوئی مقدار ٹائپ کریں۔
- 11- کوئی رنگ تبدیل کرنے کیلئے اس رنگ کے اوپر موجود پلاٹر پر کلک کریں اور کوئی اور رنگ منتخب کریں۔
- 12- کوئی رنگ ڈیلیٹ کرنے کیلئے اس رنگ کے اوپر موجود پلاٹر پر ڈبل کلک کریں۔
- 13- اپنے ہائے گئے فل کو محفوظ کرنے کیلئے + بٹن پر کلک کریں اور Presets باکس میں کوئی نام ٹائپ کریں۔
- 14- OK بٹن پر کلک کریں۔

ٹیکسچر فلز (Texture Fills) استعمال کرتا

کوہل ڈرا آپ کو کئی طرح کے ٹیکسچرز مہیا کرتا ہے جن کو آپ اپنے اوپنیکٹس میں بھر سکتے ہیں اور اپنی ضرورت کے مطابق ان میں تبدیلی بھی کر سکتے ہیں۔ اوپنیکٹس میں ان ٹیکسچرز کا استعمال ان کو

خواص و اہمیت اور وہ دیکھنا چاہئے۔ آئیے ان ٹیکچرز کو استعمال کرنے کا طریقہ دیکھتے ہیں۔

- 1- کسی اوہجیکٹ کو منتخب کر لیں۔
- 2- Fill ٹولائی آؤٹ پر کلک کریں اور Texture Fill ٹول کی انتخاب کریں جس سے Texture Fills ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ (دیکھیں شکل نمبر 8.7)



شکل نمبر 8.7

- 3- اس ڈائیلاگ باکس میں Texture library لسٹ میں سے کوئی سی لائبریری منتخب کر لیں۔ ایسا کرنے سے Texture list میں اس لائبریری میں موجود ٹیکچرز ظاہر ہو جائیں گے۔
- 4- کسی ٹیکچر کا انتخاب کریں۔ آپ Preview باکس میں ساتھ ساتھ اس کا پی ویو بھی دیکھ سکتے ہیں۔
- 5- آپ اگر چاہتے ہیں کہ اس ٹیکچر میں تبدیلی کی جائے تو آپ Style Name کے امپڈ میں اس کی مقدار میں تبدیلی کر سکتے ہیں۔
- 6- اس کے علاوہ آپ ٹیکچر کے ساتھ دیگر میں بھی تبدیلی کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے Tiling جن پر کلک کریں جس سے Tiling ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ (دیکھیں شکل نمبر 8.8)
- 7- Size کے امپڈ میں چوڑائی اور اونچائی کیلئے مقدار میں درج کریں۔
- 8- ٹیکچر فل کی ٹانگ کا نقطہ آغاز سیٹ کرنے کیلئے Origin کے امپڈ میں X اور Y باکسز میں مقدار میں اینٹر کریں۔
- 9- ٹیکچر فل کی ٹانگ کے نقطہ آغاز کو پینس کرنے کیلئے Column و Row آپشن منتخب کریں اور اس کے نیچے موجود باکس میں کوئی مقدار ٹائپ کریں۔ مختلف مقدار میں اینٹر کرنے سے پیدا ہونے والا فرق شکل نمبر 8.9 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 8.8



شکل نمبر 8.9

- 10- ٹیکچر فل کو گھمانے کیلئے Rotate باکس میں مقدار ٹائپ کریں۔
- 11- ٹیکچر فل کا توڑ چھانکے کیلئے Skew باکس میں مقدار ٹائپ کریں۔
- 12- ٹیکچر فل کو مرور (Mirror) کرنے یعنی الٹانے کیلئے Mirror Fill چیک باکس کو منتخب کریں۔
- 13- اپنی سیٹنگ سے مزین اس ٹیکچر کو آپ محفوظ بھی کر سکتے ہیں۔ اس کیلئے Texture library کے سامنے موجود ہیکسٹن پر کلک کریں اور اس کو نئے نام سے محفوظ کر لیں۔
- 14- ٹانگ کے آپشنز کی مزید سیٹنگ کرنے کیلئے Options جن پر کلک کریں جس سے Options ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 8.10 میں نظر آ رہا ہے۔ ریزولوشن کیلئے Bitmap resolution باکس میں مقدار درج کریں اور Maximum tile

width ہائس میں ٹائل کی زیادہ سے زیادہ چوڑائی درج کریں۔ چوڑائی اور زیادہ ہونے کیلئے ڈیفالٹ مقدار میں دوبارہ بحال کرنے کیلئے Reset بٹن پر کلک کریں۔



شکل نمبر 8.10

پوسٹ سکرپٹ فیلز (PostScript Fills) استعمال کرتا

پوسٹ سکرپٹ ایک کمپیوٹر لنگویج ہے۔ یہ لکچر ذہنی لنگویج کو استعمال کرتے ہوئے بنائے گئے ہیں۔ کمپیوٹر کی سکرین پر یہ فیلز صرف اسی صورت میں نظر آئیں گے جب آپ اسے Enhanced View یا پھر Normal View میں دیکھیں گے۔ دوسرے ویوز میں یہ نظر نہیں آتے۔ ذیل میں ان کے استعمال کا طریقہ بتایا گیا ہے۔

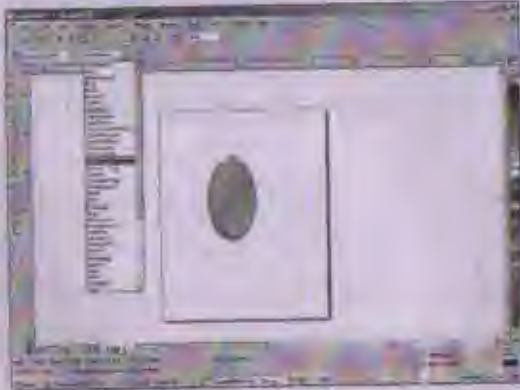
- 1- اوپنیکٹ کو منتخب کر لیں۔
- 2- Fill ٹول کی آؤٹ پر کلک کریں اور PostScript Fill ٹول کا انتخاب کریں جس سے PostScript Texture ڈائیلاگ باکس ظاہر ہو جائے جیسا کہ شکل نمبر 8.11 میں نظر آ رہا ہے۔
- 3- لسٹ میں سے کسی لکچر کا انتخاب کریں۔ اس کا پری ویو دیکھنے کیلئے Preview Fill چیک باکس کو منتخب کر لیں۔ اب آپ ہر لکچر کا پری ویو دیکھ سکیں گے۔ (دیکھیں شکل نمبر 8.11)
- 4- Parameters کے ایریا میں اس کے ہیرامیٹرز کا تعین کیا جاتا ہے۔ ہر لکچر کے اپنے ذاتی ہیرامیٹرز ہوتے ہیں۔ کچھ عمومی ہیرامیٹرز 'Line width' 'Frequency' 'Minimum size' اور 'Maximum' ہیں۔

ہیرامیٹرز میں تبدیلی کرنے کے بعد اس کا پری ویو دیکھنے کیلئے Refresh بٹن پر کلک کریں۔ چاہتی ہار کے ذریعے پوسٹ سکرپٹ لکچر اپلائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:



شکل نمبر 8.11

- 1- اوپنیکٹ کو منتخب کریں۔
- 2- Interactive Fill ٹول کی آؤٹ کو کھولیں اور Interactive Fill ٹول منتخب کریں۔
- 3- چاہتی ہار پر موجود Fill type لسٹ سے PostScript-fill منتخب کریں۔
- 4- PostScript fill textures لسٹ باکس سے کوئی پوسٹ سکرپٹ فیل منتخب کریں جیسا کہ شکل نمبر 8.12 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 8.12

- 5- منتخب شدہ فیل کے ہیرامیٹرز میں تبدیلی کرنے کیلئے Edit Fill بٹن پر کلک کریں۔ PostScript Fill ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ اس ڈائیلاگ باکس میں مطلوبہ تبدیلیاں کریں۔

پیشین فلز (Pattern Fills) استعمال کرنا

پیشین فلزوں کو استعمال کرتے ہوئے پوسٹ اور پینٹ کے اندر پیشین فلز کو دہرایا جاتا ہے۔ آپ اسٹیکس میں ایک ہی پیشین کو کافی مرتبہ کاپی کر سکتے ہیں۔ پیشین فلزوں کو چار رنگوں یا بہت سیپ انجک پر مشتمل ہو سکتے ہیں۔ شکل نمبر 8.13 میں سب سے مختلف اقسام دکھائی گئی ہیں۔



شکل نمبر 8.13

1- دو رنگی پیشین صرف آپ کے منتخب کردہ رنگوں سے مل کر بنتا ہے۔

2- نقلیہ پیشین لائنوں اور فلزوں پر مشتمل ہوتا ہے۔

3- بہت سیپ پیشین نقل ایک بہت سیپ اسج ہوتا ہے جس کی پیچیدگی کا انحصار اس کے سائز اسج کی ریڈولوشن اور پیرز پر ہوتا ہے۔ بہت سیپ پیشین کے ذریعے آپ پیچیدہ تصاویر یا دوسری انجک اور پینٹ کے اندر رکھ سکتے ہیں۔

پیشین نقل اپنا کیا کرتے کیلئے مستعد بنائے ہوئے ہیں۔

4- اسٹیکس کو منتخب کر لیں۔

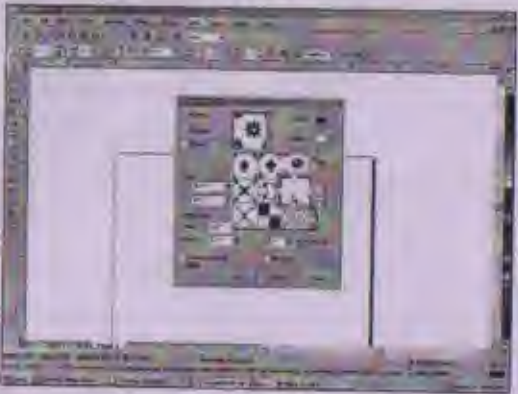
5- Fill فلز کی آؤٹ پر کلک کریں اور Pattern Fill ٹول کا انتخاب کریں جس سے Pattern Fill (انٹیلگ باکس مکمل ہائے کا جیسا کہ شکل نمبر 8.14 میں آپ کو نظر آ رہا ہے۔

6- 2-Color 'Full Color' یا پھر Bitmap ریڈولوشن پر کلک کریں۔ منتخب شدہ ریڈولوشن کے متعلقہ پیشین سائز سے باکس میں ظاہر ہو جائیں گے۔ ان میں سے کوئی سا پیشین منتخب کیا جا سکتا ہے۔

7- انٹیلگ باکس کے دائیں طرف موجود ڈراپ ڈاؤن لسٹ پر کلک کریں اور کوئی پیشین منتخب کریں (دیکھیں شکل نمبر 8.15)۔



شکل نمبر 8.14

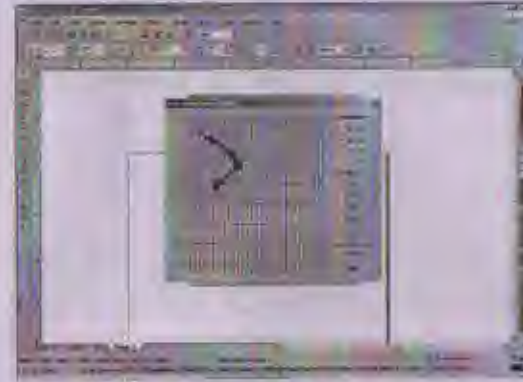


شکل نمبر 8.15

5- اگر آپ کوئی پیشین اپنا وارڈ ٹنگ یا کسی CD فیئرہ سے امپورٹ کرنا چاہتے ہیں تو Load بہن پر کلک کریں جس سے Import: انٹیلگ باکس مکمل جائے گا۔

6- 2-Color پیشین خود بھی بنائے جاسکتے ہیں۔ اپنا کرنے کیلئے Create بہن پر کلک کریں جس سے Two-Color Pattern Editor: انٹیلگ باکس مکمل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 8.16 میں نظر آ رہا ہے۔

7- اس انٹیلگ باکس میں Bitmap size کے انڈیا سے گرو کیلئے کوئی ریڈولوشن منتخب کریں جس سے آپ دیکھیں گے کہ گراف کا سائز اس کے مطابق ہو جائے گا اور پیشین کا سائز مقرر کرنے کیلئے Pen size کے انڈیا میں کوئی سائز منتخب کر لیں۔



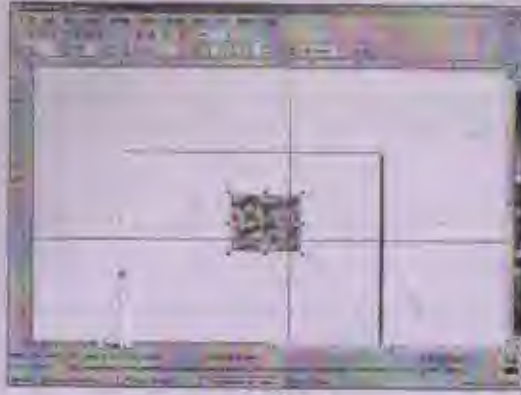
فصل نمبر 8.16

- 8- اپ گراف پر پٹرن بنانے کیلئے اپنی مرضی کی سٹ میں کلک کرتے جائیں۔ آپ دیکھیں گے کہ گراف کے میل بھرتے چلے جا رہے ہیں۔
- 9- اگر آپ کسی میل کو ویلٹ کرنا چاہتے ہیں تو اس پر رائٹ کلک کریں۔
- 10- اپنی پسند کا پٹرن بنانے کے بعد OK میں پر کلک کریں۔
- 11- تمام سیٹنگ مکمل کرنے کے بعد OK میں پر کلک کریں۔
- آپ اپنی مرضی کی کسی گراف سے بھی پٹرن بنا سکتے ہیں۔
- کسی گراف سے دورنگی پٹرن بنانے کیلئے متعدد ذیل عمل کریں:
- 1- Tools مینو پر کلک کریں Create پر ماؤس پوائنٹر لائیں اور Pattern پر کلک کریں۔
- 2- Two color یا Full color یا ڈیپوشن منتخب کریں۔
- 3- Resolution ایڈیا میں اپنی مرضی کی ریڈوشن کی جسم پر کلک کریں (فصل نمبر 8.17)۔



فصل نمبر 8.17

- 4- OK میں پر کلک کریں اور پھر ڈرائیگ کر کے پوری گراف یا اس کے کچھ حصہ کو منتخب کریں۔
- گراف سے نکل کر پٹرن بنانے کیلئے متعدد ذیل عمل کریں:
- 1- Tools مینو پر کلک کریں Create پر ماؤس پوائنٹر لائیں اور Pattern پر کلک کریں۔
- 2- Full color یا ڈیپوشن منتخب کریں۔
- 3- OK میں پر کلک کریں اور پھر ڈرائیگ کر کے پوری گراف یا اس کے کچھ حصہ کو منتخب کریں (دیکھیں فصل نمبر 8.18)۔



فصل نمبر 8.18

- 4- Save As ڈیٹا لگ بائیں آپ کی پسند کی جگہ پر پٹرن کو محفوظ کرتا ہے۔

میش فلز (Mesh fills) استعمال کرنا

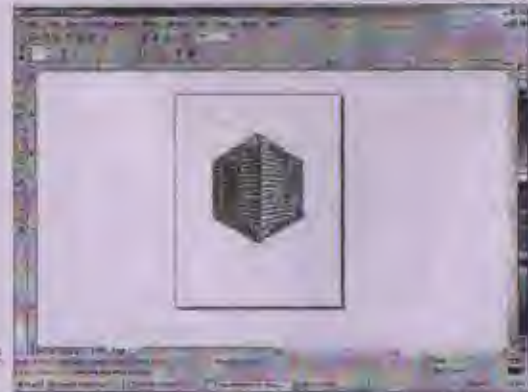
میش فلز حقیقت میں دھجوں کے دھبے ہوتے ہیں جیسے کہ تجربہ دی آرٹ تخلیق کیا جاتا ہے۔ جب میش فلز کو اپلائی کیا جاتا ہے تو اونچیکٹ میں کالمز اور قطاروں کی شکل میں نوڈز ظاہر ہو جاتی ہیں۔ ان قطاروں اور کالمز کو آپ اپنی مرضی سے بھی سیٹ کر سکتے ہیں اور نوڈز کی جگہ کو ڈرائیگ کے ذریعے تبدیل بھی کیا جاسکتا ہے۔ آپ محسوس کریں گے کہ اس ٹول کے ذریعے بہت ہی خوبصورت اور رنگدار پٹرن بننا شروع کر سکتے ہیں۔ ذیل میں اس کے استعمال کا طریقہ بتایا گیا ہے۔

- 1- اونچیکٹ کو منتخب کر لیں۔
- 2- Interactive tool فلڈی آؤٹ پر کلک کریں اور Interactive mesh fill ٹول کا انتخاب کریں۔
- 3- چاہتی ہاں میں Grid Size لسٹ بائیں کے اوپری اور نیچے حصوں میں کالمز اور قطاروں کی تعداد نام پ کریں۔ سبیا کہ فصل نمبر 8.19 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 8.19

- 4- اگر آپ کسی پوائنٹ پر انٹرکشن ڈالنا چاہتے ہیں تو اس پوائنٹ پر کلک کریں اور مین پر کلک کریں۔
- 5- کسی انٹرکشن کو ڈیلیٹ کرنے کیلئے اس پر کلک کریں اور مین پر کلک کریں۔
- 6- اگر آپ ایک نوڈ کا انساؤ کرنا چاہتے ہیں تو اپنے مطلوبہ مقام پر ڈبل کلک کریں اور اگر کسی نوڈ کو ختم کرنا چاہتے ہیں تو اس نوڈ پر ڈبل کلک کریں۔
- 7- اوہجیکٹ پر کسی نوڈ یا پھر کسی بھی جگہ کلک کریں اور پلٹ مین سے کسی رنگ کا انتخاب کریں۔ اس جگہ پر رنگ کا دوسرا نمونہ جانے گا۔ اس طرح مختلف پٹیوں پر مختلف رنگ بکھیریں جس سے ایک خوبصورت سائبرین وجوہ میں آئے گا۔
- 8- میٹش فل کی شکل و صورت بہتر بنانے کیلئے نئی نوڈ کو ڈریگ کر کے نئی جگہ پر لے جائیں (دیکھیں شکل نمبر 8.20)۔



شکل نمبر 8.20

- 9- میٹش فل کو ختم کرنے کیلئے پراپرٹی بار پر ماسک Clear mesh مین پر کلک کریں۔

انٹرایکٹو فلز (Interactive Fills) استعمال کرنا

ابھی تک جن فلز کے متعلق آپ نے پڑھا ہے ان میں ماسوائے میٹش فلز کے باقی سب کی سینک کیلئے آپ کو ڈائنامک باکس میں جانا پڑتا ہے۔ انٹرایکٹو فلز کے ذریعے یہ تمام فلز آپ کو پراپرٹی بار پر دستیاب ہو سکتے ہیں اور ان کی سینک میں تبدیلی کیلئے آپ کو ڈائنامک باکس میں جانے کی ضرورت نہیں پڑے گی۔ آپ تمام طرح کی سینک پراپرٹی بار پر ہی کر سکیں گے۔ ذیل میں اس کا طریقہ درج ہے۔

- 1- اوہجیکٹ کو منتخب کریں۔

- 2- Interactive fill ٹولنی آؤٹ پر کلک کریں اور Interactive fill ٹول کا انتخاب کریں۔

- 3- پراپرٹی بار میں Fill Type باکس میں سے اپنی پسند کے فل کا انتخاب کریں۔ ایسا کرنے پر اس فل سے متعلق پراپرٹی بار ظاہر ہو جائے گی اور اس کی مختلف سینک پراپرٹی بار پر ہی کی جاسکیں گی۔

اس طرح آپ کسی ڈائنامک باکس کی مدد کے بغیر ہی تمام سینک سیکور کرنے پر قادر ہوتے ہیں اور پراپرٹی بار پر ہی سے مختلف لیکچر اور ریفرنز اپلائی کر سکیں گے۔

فلز کو کاپی کرنا

آپ ایک اوہجیکٹ میں اپلائی کئے گئے فل کو کسی دوسرے اوہجیکٹ میں کاپی بھی کر سکتے ہیں۔ اس کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں:

- 1- Pick ٹول پر کلک کریں۔
- 2- اس اوہجیکٹ پر کلک کریں جس میں آپ فل کو کاپی کرنا چاہتے ہیں۔
- 3- Edit مینو پر کلک کریں اور Copy Properties From کا منڈ کا انتخاب کریں۔
- 4- ظاہر ہونے والے Copy Properties ڈائنامک باکس میں Fill چیک باکس منتخب کریں اور OK مین پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 8.21)۔
- 5- ڈرائنگ ونڈو پر ایک بڑا کالائمر ظاہر ہوگا۔ اب اس اوہجیکٹ پر کلک کریں جس کے فل کو آپ کاپی کرنا چاہتے ہیں۔ جیسے ہی آپ فلک کریں گے وہ فل پہلے اوہجیکٹ میں کاپی ہو جائیگا۔



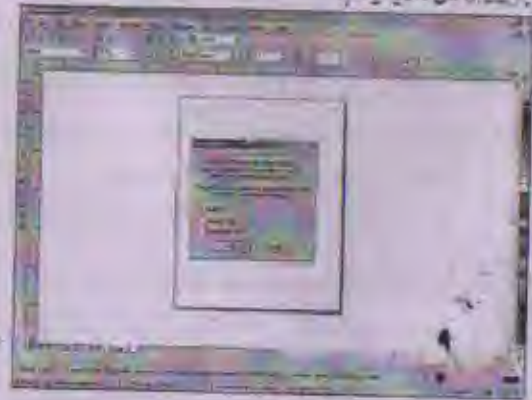
شکل نمبر 8.21

ڈیفالٹ فل کو سیٹ کرنا

آپ نے محسوس کیا ہوگا کہ جب آپ Rectangle ٹول یا کسی اور ٹول سے کوئی اوہجیکٹ بناتے ہیں تو اوہجیکٹ میں کوئی فل نہیں ہوتا۔ ایسا اس لئے ہے کیونکہ گورل 12/3 ڈیفالٹ کے طور پر اوہجیکٹ کے فل کو None ہی رکھتا ہے۔ آپ چاہیں تو اس کے ڈیفالٹ کو تبدیلی بھی کر سکتے ہیں۔ اس کے دو طریقے ہیں جنہیں ذیل میں بیان کیا گیا ہے۔

موجودہ ڈرائنگ میں ڈیفالٹ فل کو تبدیلی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1. کسی اوہجیکٹ کو منتخب کئے بغیر Fill tool قلمی آؤٹ پر کلک کریں اور Fill Color Dialog کو منتخب کریں۔
2. Uniform fill ڈائلاگ باکس مکمل جائے گا۔ Graphics چیک باکس کو منتخب کریں جیسا کہ شکل نمبر 8.22 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 8.22

3. جب آپ OK بٹن پر کلک کریں گے تو Fill Color ڈائلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا جس میں کی جانے والی تبدیلی اس ڈرائنگ میں ڈیفالٹ فل کے طور پر استعمال ہوگی۔ تمام ڈاؤنٹنس کیلئے ڈیفالٹ فل کو تبدیلی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:
1. Tools میٹو پر کلک کریں اور Options کمانڈ کا انتخاب کریں۔
2. Options ڈائلاگ باکس کے بائیں جانب Document کے ساتھ والے + کے بٹن پر کلک کریں اور اسکی ذیلی اسٹ میں سے Styles کا انتخاب کریں (دیکھیں شکل نمبر 8.23)۔



شکل نمبر 8.23

3. اب Fill اسٹ میں سے کوئی فل منتخب کریں اور Edit بٹن پر کلک کریں اور اپنی پسند کی سبڈنگز کریں جو بعد میں آپ کی ڈیفالٹ سبڈنگز ہوں گی۔

باب نمبر 9

انٹریکٹو ٹولز

تعارف

باب نمبر 8 میں آپ نے دیکھا کہ آپ کیلے Interactive Fill ٹولز آؤٹ میں موجود ٹولز کے ساتھ ڈائلاگ باکس کی مدد کے بغیر ہی صرف پراپرٹی بار کے ذریعے انٹیکٹس کو مکمل کرنا ممکن ہے۔ اسی طرح آپ ڈاکروڈو کا استعمال بھی سیکھ چکے ہیں جس میں بھی انٹیکٹس میں تبدیلی کسی ڈائلاگ باکس میں جاتے بغیر ممکن ہے۔ کورل ڈرا 12 بہت سے Interactive ٹولز پیش کرتا ہے جو کہ ڈائلاگ باکس میں جاتے بغیر صرف پراپرٹی بار کے ذریعے ہی تبدیلی کے مکمل کو ممکن بناتے ہیں۔ یہ باب انہی Interactive ٹولز کے متعلق ہوگا۔ ذیل میں ان انٹریکٹو ٹولز کی فہرست مثالی جارہی ہے۔

☆ Interactive Fill ٹول

☆ Interactive Mesh Fill ٹول

☆ Interactive Blend ٹول

☆ Interactive Contour ٹول

☆ Interactive Distortion ٹول

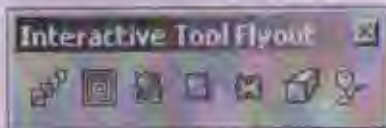
☆ Interactive Envelope ٹول

☆ Interactive Extrude ٹول

☆ Interactive Drop Shadow ٹول

☆ Interactive Transparency ٹول

ان میں سے Interactive Fill ٹول اور Interactive Mesh Fill ٹول کا استعمال آپ پہلے باب میں سیکھ چکے ہیں۔ اس باب میں آپ باقی ماندہ ٹولز کا استعمال سیکھیں گے۔ یہ بھی ٹولز آپ کو Interactive ٹولز آؤٹ میں ملیں گے جیسا کہ شکل نمبر 9.1 میں دکھایا گیا ہے۔ اب ہم ان کا طریقہ عملیہ استعمال آپ کو بتاتے ہیں۔



Interactive Blend ٹول استعمال کرنا

آپ دیکھیں گے کہ اس ٹول کے ذریعے ایک اوہجیکٹ دوسرے اوہجیکٹ میں اس طرح مل جاتا ہے کہ اس کی شکل 'سانز' اور رنگ بتدریج ایک دوسرے میں مدغم ہو جاتے ہیں۔ اس کے ساتھ ساتھ آپ ان گیلے ایک خاص پاتھ بھی طے کر سکتے ہیں۔ ایک اوہجیکٹ کو دوسرے میں مدغم کرنے کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں۔

- 1- Interactive قہائی آؤٹ پر کلک کریں اور Interactive Blend ٹول کا انتخاب کریں۔
- 2- پہلے اوہجیکٹ پر کلک کریں اور ڈراگ کرتے ہوئے ماؤس کو دوسرے اوہجیکٹ پر لائیں۔ آپ جیسے ہی ماؤس کے بٹن کو چھوڑیں گے تو دونوں اوہجیکٹ اپنی شکل 'سانز' اور رنگ کے حساب سے ایک دوسرے میں مدغم ہو جائیں گے (دیکھیں شکل نمبر 9.2)۔



شکل نمبر 9.2

- 3- اگر آپ ان دونوں اوہجیکٹس کے درمیانی مراحل کی تعداد اپنی مرضی کے مطابق کرنا چاہتے ہیں تو پراپرٹی بار پر Number of Steps or Offsets between Blend Shapes کے سلسلے میں مطلوبہ تعداد درج کریں۔

- 4- اگر آپ چاہتے ہیں کہ پلینڈج کا یہ عمل کسی خاص پاتھ کے مطابق ہو تو اس گیلے پہلے ایک کرو ڈیرائن کریں جس کے مطابق پلینڈج کا عمل چاہتے ہیں۔ پلینڈج کی ہولی اشکال پر کلک کریں اور پراپرٹی بار پر موجود Path Properties بٹن پر کلک کریں اور New Path کا انتخاب کریں۔

- 5- اب کروڈ کے اوپر پوائنٹر لے کر آئیں۔ آپ دیکھیں گے کہ پوائنٹر کی شکل ایک ٹیر سے سج جیسی ہوگئی ہے جیسا کہ شکل نمبر 9.3 میں نظر آ رہی ہے۔



شکل نمبر 9.3

- 6- مطلوبہ پوائنٹ پر کلک کریں۔ آپ دیکھیں گے کہ اوہجیکٹس اس کے ساتھ کے اوپر پوائنٹر ہو گئے ہیں (دیکھیں شکل نمبر 9.4)۔

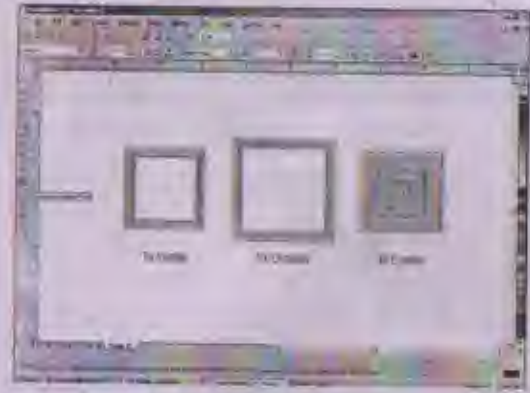


شکل نمبر 9.4

اگر آپ اصل اوہجیکٹس کے ساتھ رنگ یا کسی اور خوبی میں تبدیلی کرتے ہیں تو درمیانی اوہجیکٹس خود بخود تبدیل ہو جائیں گے۔

Interactive Contour ٹول استعمال کرنا

اس ٹول کے ذریعے آپ اوہجیکٹ کے اندر باہر یا درمیان تک انہوں کا جال بچھا سکتے ہیں۔ شکل نمبر 9.4 میں ان نیویں کی مثالیں دکھائی گئی ہیں۔ آئیے اس کا طریقہ دیکھتے ہیں۔



شکل نمبر 9.5

1- اوہجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- Interactive فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Interactive Contour فلویل کا انتخاب کریں۔

یا: اوہجیکٹ کے اندر کو نوں دہنائے کیلئے اندر کی طرف ڈریگ کریں۔

یا: اوہجیکٹ کو نوں دہنائے سے باہر دہنائے کیلئے اندر کی طرف مرکز تک ڈریگ کریں۔

یا: اوہجیکٹ کے باہر کو نوں دہنائے کیلئے باہر کی طرف ڈریگ کریں۔

Interactive Distortion فلویل استعمال کرنا

اس فلویل کا کام اس کے نام جیسا ہی ہے۔ یعنی یہ اوہجیکٹس کی شکل بگاڑ دیتا ہے۔ یہ فلویل تین قسم کے اوہجیکٹس بنانے میں مدد دیتا ہے جو کہ 'Push and Pull Distortion' اور 'Twister Distortion' کے نام سے جانے جاتے ہیں۔ شکل نمبر 9.6 میں ان کے عملی نمونے دکھائے گئے ہیں۔ جیسے ہی آپ Interactive فلائی آؤٹ میں سے Interactive Distortion فلویل کا انتخاب کرتے ہیں اس کی پراپرٹی بار دکھائی دے جاتی ہے جس پر ان تین اوہجیکٹس کے ٹیٹن موجود ہوتے ہیں۔ آگے ہم ان تین اوہجیکٹس کو باری باری بیان کریں گے۔

اوہجیکٹ میں بگاڑ پیدا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- جس اوہجیکٹ میں بگاڑ پیدا کرنا ہے اسے منتخب کریں۔



شکل نمبر 9.6

2- Interactive فلائی آؤٹ پر کلک کریں اور Interactive Distortion فلویل منتخب کریں۔

3- پراپرٹی بار پر موجود 'Push and Pull Distortion' یا 'Twister Distortion' ٹیٹن پر کلک کریں۔

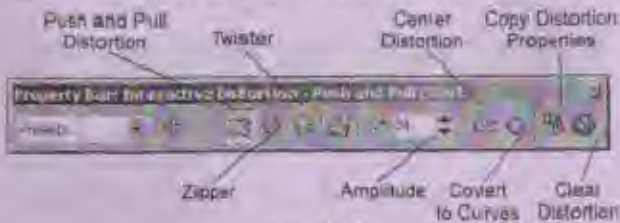
Push and Pull Distortion

اس کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں:

1- اوہجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- Interactive Distortion فلویل کا انتخاب کریں۔

3- پراپرٹی بار پر موجود 'Push and Pull Distortion' ٹیٹن پر کلک کریں جس سے پراپرٹی بار اس اوہجیکٹ کے آپشنز ظاہر ہوں جائیں گے جیسا کہ شکل نمبر 9.7 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 9.7

4- Presets لسٹ میں سے آپ پہلے سے متعین شدہ کوئی ایکٹ منتخب کر سکتے ہیں۔

5- جب آپ 'Push and Pull Distortion' ٹیٹن پر کلک کرتے ہیں تو کرر کے ساتھ ایک

نشان سامین جاتا ہے۔ اب اوہجیکٹ کے اس حصے پر کلک کریں جہاں سے آپ ڈسٹورشن کا عمل شروع کرنا چاہتے ہیں اور پھر ڈرائیو کرتے جائیں یہاں تک کہ آپ کی مطلوبہ شکل وجود میں آجائے (دیکھیں شکل نمبر 9.8)۔



شکل نمبر 9.8

Zipper Distortion

- 1- اس کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں:
- 2- اوہجیکٹ کو منتخب کریں۔
- 3- Interactive Distortion ٹول کا انتخاب کریں۔
- 4- Zipper Distortion ٹول پر کلک کریں جس سے اس انفریکٹ کی پراپرٹی بار ظاہر ہو جائے گی (دیکھیں شکل نمبر 9.9)۔



شکل نمبر 9.9

- 4- Presets کی لسٹ سے آپ پہلے سے متعین شدہ کوئی انفریکٹ منتخب کر سکتے ہیں۔

Twister Distortion

اس کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں:

- 1- اوہجیکٹ کو منتخب کریں۔
- 2- Interactive Distortion ٹول کا انتخاب کریں۔
- 3- پراپرٹی بار پر موجود Twister Distortion ٹول پر کلک کریں جس سے اس انفریکٹ کی پراپرٹی بار ظاہر ہو جائے گی (دیکھیں شکل نمبر 9.10)۔



شکل نمبر 9.10

- 4- Presets کی لسٹ سے آپ پہلے سے متعین شدہ کوئی انفریکٹ منتخب کر سکتے ہیں۔
- 5- اس کی سمت کا تعین کرنے کیلئے Clockwise Rotation یا Counterclockwise Rotation ٹول پر کلک کریں۔
- 6- Complete Rotations یا کس میں وہ تعداد درج کریں جسے آپ اوہجیکٹ کو طے دینا چاہتے ہیں۔
- 7- Additional Degrees یا کس میں ٹورٹ کیلئے ڈرائیو درج کریں۔

Interactive Envelope ٹول استعمال کرنا

اس ٹول کے ذریعے آپ اوہجیکٹ کو کچھ انفریکٹس (Envelopes) کے ذریعے مختلف اشکال میں ڈھال سکتے ہیں۔ اس میں آپ اینویپ کے چار مختلف طرح کے موڈز کو استعمال کرتے ہوئے اوہجیکٹس کو تبدیل کر سکتے ہیں۔ اینویپ کے یہ موڈز ذیل درج ہیں۔

- ☆ Straight Line: سیدھی لائنوں کی بنیاد پر تبدیل کرنے کیلئے۔
- ☆ Single Arc: ایک طرف سے قوس کی طرح تبدیل کرنے کیلئے۔
- ☆ Double Arc: دو طرفوں اطراف سے قوس کی طرح تبدیل کرنے کیلئے۔
- ☆ Unco: اپنی مرضی سے تمام اطراف میں تبدیل کرنے کیلئے۔

ان کی عملی اشکال شکل نمبر 9.11 میں دکھائی گئی ہیں۔ جیسا کہ شکل میں نظر آ رہا ہے کہ ہر موڈ ایک خاص زاویہ سے اوہجیکٹ کی شکل میں تبدیل لاتا ہے۔ اس لئے جب آپ کسی اوہجیکٹ میں کوئی تبدیل لانا چاہیں تو اس کیلئے کوئی سا موڈ منتخب کر لیں۔ ذیل میں Interactive Envelope ٹول استعمال کا طریقہ بتایا گیا ہے۔

3- Presets کی اسٹ سے آپ پہلے سے متعین شدہ افلیٹ منتخب کر سکتے ہیں۔

4- پراپرٹی بار پر موجود Vector Extrusion موڈ پر کلک کریں۔

5- اوپجیکٹ کے کسی حصے پر کلک کر کے اسے کسی خاص سمت کو ڈریگ کریں۔ شکل نمبر 9.15 میں لفظ "HASSAN" کو بائیں جانب کھینچا گیا ہے۔



شکل نمبر 9.15

6- Color پین پر کلک کریں اور اپنے اوپجیکٹ کیلے کوئی رنگ منتخب کریں۔ آپ رنگوں کی شیڈز کو استعمال کرتے ہوئے بھی ایکسٹروڈ افلیٹ بنا سکتے ہیں۔ اگر آپ Use Color Shading کا آپشن استعمال کرتے ہیں تو From اور To کلر پیٹ سے رنگ منتخب کریں (ویکیس شکل نمبر 9.16)۔ اس صورت میں ایکسٹروڈ افلیٹ From کلر پیٹ سے منتخب کردہ رنگ سے شروع ہوگا اور To کلر پیٹ سے منتخب کردہ رنگ پر ختم ہوگا۔



شکل نمبر 9.16

7- اوپجیکٹ پر کچھ لائننگ ڈالنے کیلے Lighting پین پر کلک کریں اور لائٹ کا نمبر اور شدت کا انتخاب کریں۔

Interactive Drop Shadow ٹول استعمال کرنا

اوپجیکٹ پر سایہ یا شیڈ (Shadow) ڈالنے سے اس میں گہرائی کا تاثر پیدا ہوتا ہے اور ایسے معلوم ہوتا ہے جیسے اوپجیکٹ سہستی ہو۔ Interactive Drop Shadow ٹول آپ کو اوپجیکٹ پر سایہ ڈالنے کی سہولت فراہم کرتا ہے۔

1- اوپجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- Interactive ٹولانی آؤٹ پر کلک کریں اور Interactive Drop Shadow ٹول کا انتخاب کریں۔ شکل نمبر 9.17 میں اس کی پراپرٹی بار دکھائی گئی ہے۔



شکل نمبر 9.17

3- اب اوپجیکٹ پر کلک کریں اور ڈریگ کرتے ہوئے ایک خاص رخ میں ماؤس کو لے جا کر چھوڑ دیں (ویکیس شکل نمبر 9.18)۔



شکل نمبر 9.18

4. Presets لسٹ سے آپ پہلے سے متعین شدہ کوئی انفلکٹ بھی منتخب کر سکتے ہیں۔

5. سنا یہ کیلئے آپ اپنی پسند کا رنگ بھی منتخب کر سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے براہِ مہربانی Drop Shadow Color کے باکس میں سے کوئی سا رنگ منتخب کریں۔

6. شیڈ کو ایک خاص زاویہ دینے کیلئے Drop Shadow Angle کی سلائیڈر کو آگے یا پیچھے ڈریگ کریں اور شیڈ کو ہستلا یا گھرا کر ڈریگ کیلئے Drop Shadow Opacity کی سلائیڈر کو آگے یا پیچھے کریں۔

7. شیڈ کے پھیلاؤ کو بدھانے یا کم کرنے کیلئے Drop Shadow feathering کی سلائیڈر کو آگے یا پیچھے کریں۔

8. اگر آپ شیڈ کو ختم کرنا چاہتے ہیں تو Clear Drop Shadow میں کلک کریں۔

Interactive Transparency ٹول استعمال کرنا

آپ نے دیکھا ہوگا کہ ایک اوہجیکٹ کے پیچے سے دوسرا اوہجیکٹ نظر آرہا ہوتا ہے۔ یا پھر ایک اوہجیکٹ بتدریج دوسرے میں ڈھم ہو رہا ہوتا ہے۔ یہ سب Transparency ٹول کا کام کرتا ہے۔ آئیے اس ٹول کا استعمال سیکھتے ہیں۔

1. کوئی سے دو اوہجیکٹس کو ڈرائنگ ونڈو پر لائیں اور ایک کو دوسرے کے اوپر چھادیں۔

2. اب اس اوہجیکٹ کو منتخب کریں جس پر ٹرانسپیرنسی کا استعمال کرنا چاہتے ہیں۔

3. اب Interactive Transparency ٹولی آؤٹ پر کلک کریں اور Interactive Transparency ٹول کا انتخاب کریں۔

4. اب اس جگہ پر کلک کریں جہاں آپ کم سے کم ٹرانسپیرنسی چاہتے ہیں اور اس مقام کی طرف ڈریگ کریں جہاں آپ زیادہ سے زیادہ ٹرانسپیرنسی چاہتے ہیں (دیکھیں شکل نمبر 9.19)۔



شکل نمبر 9.19

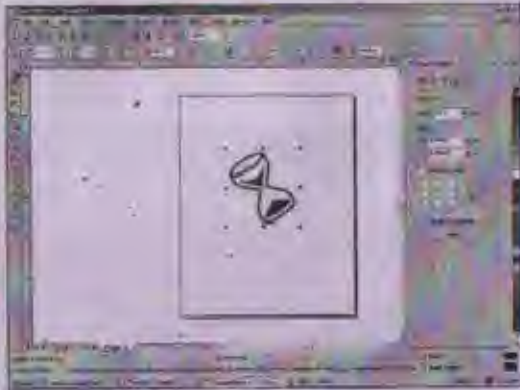
اس طریقے سے آپ دیکھیں گے کہ اوپر والے اوہجیکٹ سے نیچے والا اوہجیکٹ نظر آرہا ہوگا۔

Transformations ڈاکٹر

آپ Transformations ڈاکٹر کو استعمال کرتے ہوئے اوہجیکٹ کو گھما سکتے ہیں، تڑپھا کر سکتے ہیں، چھوڑا کر سکتے ہیں، پھینچ سکتے ہیں اور پوزیشن دے سکتے ہیں۔ Transformations ڈاکٹر کو کھولنے کیلئے مندرجہ ذیل میں کریں:

1- Windows مینو پر کلک کریں Dockers پر پانچواں لائیکنا Transformations پر پانچواں لائیکنا اور کھلنے والے سائیڈ مینو سے کوئی ایک آپشن منتخب کریں۔

2 Transformations ڈاکٹر کھل جائے گی جیسا کہ شکل نمبر 9.20 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 9.20

اوہجیکٹ کو گھمانے کیلئے مندرجہ ذیل میں کریں:

1- اوہجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- ڈاکٹر ونڈو میں Rotate میں پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 9.20)۔

3- جس پوزیشن کے گرد اوہجیکٹ کو گھمایا جانا ہے اس کا تعین کرنے کیلئے Relative Center کے نیچے موجود کبھی چیک باکس پر کلک کریں۔

4 Angle لسٹ باکس میں دو زاویہ ایڈجسٹ کریں جس کے مطابق اوہجیکٹ کو گھمایا جانا ہے۔

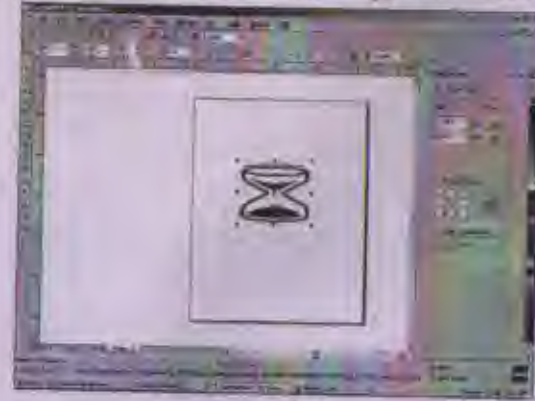
5 H اور V لسٹ باکس میں بائیں بائیں افقی اور عمودی کو ایڈجسٹ کریں جن کے گرد اوہجیکٹ کو گھمایا جانا ہے۔

6- Apply فن پر کلک کریں۔

اوہجیکٹ کا سائز تبدیل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اوہجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- Scale and Mirror فن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 9.21)۔



شکل نمبر 9.21

3- H اور V اسلٹ باکسز میں فیصد کا تعین کریں جس کے مطابق آپ اوہجیکٹ کو بھٹکا اور عموداً یا 90° چمکانا چاہتے ہیں۔

4- اوہجیکٹ کو افقی طور پر الٹانے کیلئے Horizontal Mirror فن پر کلک کریں۔

5- اوہجیکٹ کو عمودی طور پر الٹانے کیلئے Vertical Mirror فن پر کلک کریں۔

6- Apply فن پر کلک کریں۔

اوہجیکٹ کو کھینچنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اوہجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- Size فن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 9.22)۔

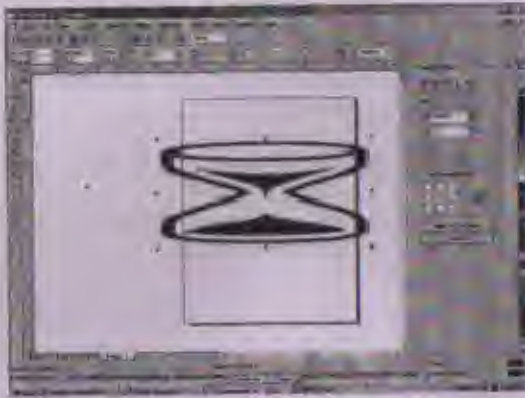
3- اوہجیکٹ کو افقی اور عموداً علیحدہ علیحدہ مقدار سے کھینچنے کیلئے Non-proportional چیک باکس کو منتخب کریں۔

4- H اور V باکسز میں باضربیت کی نئی چوڑائی اور اونچائی اینٹر کریں۔

5- Apply فن پر کلک کریں۔

اوہجیکٹ کو ترچھا کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اوہجیکٹ کو منتخب کریں۔



شکل نمبر 9.22

2- Skew فن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 9.23)۔



شکل نمبر 9.23

3- اوہجیکٹ کو ترچھا کرنے کیلئے H اور V اسلٹ باکسز میں باضربیت افقی اور عمودی مقدار میں اینٹر کریں۔

4- Apply فن پر کلک کریں۔

اوہجیکٹ کو افقی جگہ پر پوزیشن دینے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- اوہجیکٹ کو منتخب کریں۔

2- Position فن پر کلک کریں۔

3- Relative position چیک باکس کو غیر منتخب کریں۔

4- H اور V بائسز میں پالٹر خراب اور بجیکٹ کی افقی اور عمودی پوزیشن متعین کریں۔

5- Apply فن پر کلک کریں۔

6- ڈاکروٹ کو بند کرنے کیلئے ونڈو کے Close فن پر کلک کریں۔ جب آپ Pick ٹول کے

ساتھ کسی او بیکٹ کو منتخب کرتے ہیں تو Transformations ڈاکروٹ کے آپشنز پر اپنی بار پر

ظاہر ہو جاتے ہیں۔ آپ اس پر اپنی بار کے ڈریبلے او بیکٹ پر یہ تمام تبدیلیاں کر سکتے ہیں۔

باب نمبر 10

امیجز کے ساتھ کام

تعارف

پچھلے تمام ایوارڈ میں آپ نے کورل ڈرا 12 میں نئی جاننے والی ڈرائنگ کے حوالے سے فوٹو کا استعمال سیکھا ہے۔ کورل ڈرا 12 یہ خصوصیت بھی رکھتا ہے کہ آپ اپنی ڈرائنگ میں باہر سے تصویریں امپورٹ کر کے سجا سکتے ہیں۔ کورل ڈرا 12 بٹ میپ ایجنج کو بڑی فوٹو صورتی سے استعمال کرتا ہے۔ اس کے علاوہ کورل فوٹو پیسٹ کاچو گرام بھی موجود ہوتا ہے جو کہ بٹ میپ اسبجکٹ بنانے اور ان کے اندر تبدیلیاں کرنے کا بہترین پروگرام ہے۔ اس باب کے اندر آپ ایجنج کو امپورٹ کرنا اور کورل ڈرا کے اندر بنائی گئی فائل کو ایکسپورٹ کرنا سیکھیں گے۔

ایجنج کی فارمیٹس

یہاں پر ہم آپ کو بتاتے ہیں کہ ہر فائل ایک خاص فارمیٹ میں بنائی جاتی ہے۔ کورل ڈرا کی فائل CDR فارمیٹ میں بنتی ہے۔ اسی طرح اسبجکٹ بھی کسی خاص فارمیٹ میں ہوتی ہیں۔ آپ نے ایجنج فائلز کے ساتھ EPS, TIF, JPG, GIF وغیرہ فارمیٹس کے نام دیکھے ہونگے۔ ان فارمیٹس سے فائلز کو بچایا جاتا ہے۔

اب اگر آپ کوئی ایسی فائل کورل ڈرا 12 کے اندر اپنی ڈرائنگ میں شامل کرنا چاہتے ہیں جو کہ کورل ڈرا کے علاوہ کسی اور فارمیٹ میں بنی ہے تو اس فائل کو امپورٹ کرنا ضروری ہے۔ اسی طرح اگر آپ چاہتے ہیں کہ کورل ڈرا کے اندر بنائی ہوئی آپ کی ڈرائنگ CDR کے علاوہ کسی اور فارمیٹ میں محفوظ ہو تو اس کیلئے اسے ایکسپورٹ کرنا ضروری ہے۔

امیجز کو امپورٹ کرنا

اپنی ڈرائنگ میں ایجنج کو شامل کرنے کا ایک آسان طریقہ اسے امپورٹ کرنا ہے۔ کورل ڈرا کے اندر امپورٹ کرنے کے بعد ہی آپ اس فائل ہونے کو اس کے اندر تبدیل کرنا عملی برائے گا۔ لائیں۔ جب ایک ایجنج امپورٹ ہو کر کورل ڈرا میں آ جاتی ہے تو وہ ایڈ ویڈیو کرنا تک ہی بن جاتی ہے۔ ایجنج کو امپورٹ کرنے کیلئے ڈیل میں اپنے لئے طریقے پر عمل کریں۔

1- File مینو پر کلک کریں اور Import کا انتخاب کریں۔

2- Import (ایمپورٹ) باکس کھل جائے گا۔ Look in باکس پر کلک کریں اور اپنی مطلوبہ ڈائریکٹری منتخب کریں اور اس میں سے کسی ایسا کو منتخب کریں جیسا کہ شکل نمبر 10.1 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 10.1

3- Preview چیک باکس کو منتخب کریں۔ اب آپ ہر ایچ کا پری ویو دیکھ سکیں گے۔

4- OK بٹن پر کلک کریں۔

5- ٹک وڈو پر اپنی مطلوبہ جگہ پر کلک کریں جس سے وہ ایچ ظاہر ہو جائے گی۔

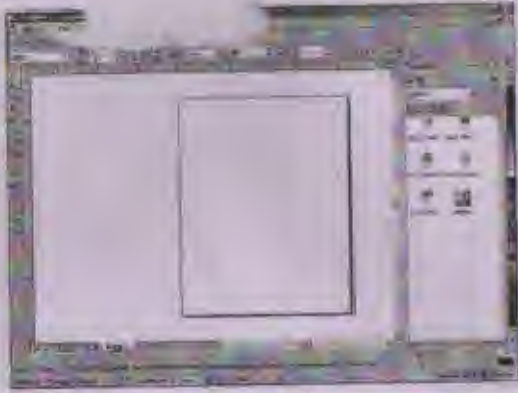
سکرپ بک کو استعمال کرنا

کورل ڈرا ایک سکرپ بک فراہم کرتا ہے جو بنی جاتی اسجیز پر مشتمل ہوتی ہے۔ یہ ڈاکروڈو کی شکل میں دستیاب ہوتی ہے۔

نوٹ: سکرپ بک آپ کو اپنے پسندیدہ عناصر کو منظم کرنے اور بعد ازاں ان تک رسائی حاصل کرنے میں مدد فراہم کرتی ہے۔ جن اسجیز کے بارے میں آپ کا خیال ہے کہ زیادہ استعمال کی جائیں گی انہیں آپ سکرپ بک میں محفوظ کر سکتے ہیں۔

1- Tools مینو پر کلک کریں اور سکرپ بک کو Scrapbook پر لائیں اور Browse کا انتخاب کریں۔

2- Scrapbook ڈاکروڈو ظاہر ہو جائے گی جیسا کہ شکل نمبر 10.2 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 10.2

3- جس ڈائریکٹری میں آپ کی اسجیز موجود ہیں اس کے آئیکان پر ڈبل کلک کریں۔ دوسری صورت میں 'Go to a different folder' ڈراپ ڈاؤن مینو سے فولڈر منتخب کریں۔

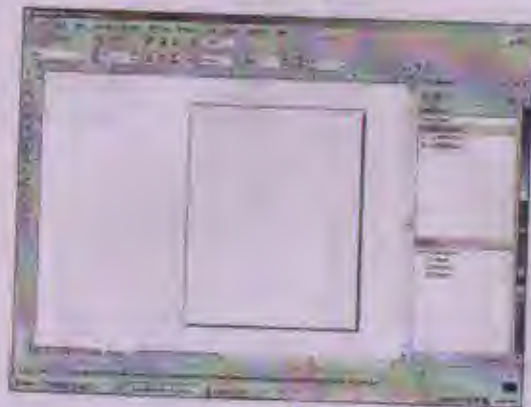
4- جب آپ اپنی ایچ تلاش کر لیں تو ڈریگ کر کے اسے ڈرائنگ وڈو پر لائیں (دیکھیں شکل نمبر 10.3)۔ جب آپ کام کر رہے ہوں تو اس (ڈاکروڈو) کو کھلا رہنے دیں۔



شکل نمبر 10.3

5- اگر آپ کے پاس انٹرنیٹ کی سہولت ہے تو آپ انٹرنیٹ سے بھی ایچ حاصل کر سکتے ہیں۔ اس کے لیے Content on Web بٹن پر کلک کریں۔

6- کسی لفظ کی بنیاد پر کوئی ڈرائنگ تلاش کرنے کے لیے Search بٹن پر کلک کریں۔ Search for ٹیکسٹ باکس میں ڈولف یا الفا لائٹ آپ کریں (دیکھیں شکل نمبر 10.4)۔



شکل نمبر 10.4

بٹ میپ امیجز

بٹ میپ امیج وہ امیج ہوتی ہے جو چھوٹے چھوٹے ٹکڑوں (Pixels) سے بنی ہوئی ہوتی ہیں۔ ویگٹرز انکس کی طرح یہ لائنوں وغیرہ پر مشتمل نہیں ہوتی۔ ان امیجز کی دہائی ہم براہ سیز ہوتی ہیں ایک ریزولوشن اور دوسری رنگوں کی تعداد۔ ریزولوشن کا dpi یعنی dots per inch کے حساب سے خیال رکھا جاتا ہے۔ ریزولوشن کا خیال رکھنا اس لئے بہت ضروری ہے کہ کمپیوٹر کی سکرین کیلئے تو 72 dpi بہترین ہے لیکن اگر آپ اپنی فائل کو پرنٹنگ کیلئے استعمال کرنا چاہتے ہیں تو 300 dpi سے لے کر 600 dpi تک کی ریزولوشن کا ہونا ضروری ہوتا ہے۔ بٹ میپ امیجز کو بھی دوسری فارمیٹس کی طرح آسانی سے اپورٹ کیا جاسکتا ہے۔

اسی طرح آپ اپنی کسی بھی ڈرائنگ کو بٹ میپ میں تبدیل کر سکتے ہیں۔ اس کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں۔

- 1- اس اوپنکٹ یا امیج کو منتخب کریں جسے آپ بٹ میپ میں تبدیل کرنا چاہتے ہیں۔
- 2- Bitmap میں بریکلک کریں اور Convert to Bitmap مکافہ کا انتخاب کریں۔
- 3- Convert to Bitmap ڈائیلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 10.5)۔
- 4- Color باکس میں سے ضروری 3 کا انتخاب کریں۔
- 5- Resolution باکس میں ریزولوشن مقرر کریں۔
- 6- کناروں کو ہموار بنانے کیلئے Anti aliasing چیک باکس کو منتخب کریں۔
- 7- اگر آپ چاہتے ہیں کہ بٹ میپ کی ایک گنڈ ظاہر نہ ہو تو Transparent Background چیک باکس منتخب کریں۔

اگر آپ چاہتے ہیں کہ بٹ میپ کی ایک گنڈ ظاہر نہ ہو تو Transparent Background چیک باکس منتخب کریں۔



شکل نمبر 10.5

8- آخر میں OK بٹن پر کلک کریں۔

بٹ میپس کو کاٹنا

اگر آپ بٹ میپ کے کسی حصہ کو کاٹنا چاہتے ہیں تو کورل ڈرا 12 میں ایسا کرنا ممکن ہے۔ اس کیلئے ذیل میں دیے گئے طریقے پر عمل کریں۔

- 1- امیج کو منتخب کریں۔
- 2- Shape ٹھائی آؤٹ پر کلک کریں اور Shape کا انتخاب کریں جس سے امیج کے ارد گرد توڑا ظاہر ہو جائے گی۔ ذیل ٹکٹ کرنے سے آپ امیج کے ارد گرد یہ نوڈز بھی بنا سکتے ہیں۔
- 3- اب نوڈ کو ڈریگ کر کے اس سے جگہ لے جائیں جہاں تک آپ اسے کاٹنا چاہتے ہیں (دیکھیں شکل نمبر 10.6)۔



شکل نمبر 10.6

4۔ اب اگر آپ چتھ کو واپس ڈریک کریں گے تو پوری اینج واپس آ جائے گی۔ اگر آپ گئے جسے کو مکمل طور پر ختم کرنا چاہتے ہیں تو Bitmaps میٹو پر کلک کریں اور Crop Bitmaps کمانڈ چلیں۔

بٹ میپ کیلئے خصوصی اینجلیکس

کول ڈرا 12 میں بٹ میپ اسجور کیلئے کچھ خصوصی اینجلیکس دیئے گئے ہیں جن کے استعمال سے اسجور کو مختلف سائز، رنگ، پیکسلس میں بنایا جاسکتا ہے۔ آپ محسوس کریں گے کہ ان اینجلیکس کے استعمال سے اسجور کی شکل اختیار کر لیتی ہیں جیسے انہیں ہاتھ سے بنایا گیا ہو۔ یہ اینجلیکس Bitmaps میٹو میں پائے جاتے ہیں۔ یوں تو کول ڈرا میں ایک موضوع کے تحت کئی قسم کے اینجلیکس موجود ہوتے ہیں۔ لیکن طوالت سے بچنے کیلئے ہم ان میں سے صرف ایک ایک کا استعمال کر کے دکھائیں گے۔ چونکہ ان تمام کا استعمال ایک جیسا ہی ہے ان لئے آپ باقی اینجلیکس کو خود ہی تجربات کر کے سیکھ سکتے ہیں۔ ذیل میں ان کو ٹیچہ و پیچہ بیان کیا گیا ہے۔

3D اینجلیکس کو اپلائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں۔

1۔ اینج کو منتخب کریں۔

2۔ Bitmaps میٹو پر کلک کریں کریم کو 3D Effects پر لائیں جس سے آپ کے 3D اینجلیکس کی ایک فہرست مکمل جائے گی (دیکھیں شکل نمبر 10.7)۔ ان میں سے کسی کو بھی اینج پر لگایا جاسکتا ہے۔ یہاں پر ہم Page Curl ٹیلیٹ کا طریقہ استعمال بتائیں گے۔ اس ٹیلیٹ کو منتخب کرنے کیلئے اس پر کلک کریں۔



شکل نمبر 10.7

3۔ Page Curl (اینجلاک) ہائس مکمل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 10.8 میں نظر آ رہا ہے۔ عموماً تمام اینجلیکس کے ڈیٹا لاک ہائس میں ایک بات مشترک ہوتی کہ ہر ڈیٹا لاک ہائس کے ہائیمہ جانب دو نشان ہوتے ہیں ایک چھوٹے سے چوکور ہائس کا اور اس کے ساتھ ہی دوسرا دو ہائس والا۔ ان پر کلک کرنے سے ان کے Preview ہائس دکھایا ہو جاتا ہے۔



شکل نمبر 10.8

4۔ Page Curl ٹیلیٹ کے کنارے کو ایک خاص رخ میں موڑ دیتا ہے۔ ڈیٹا لاک ہائس میں اینج کے جس کنارے کو موڑنا چاہتے ہیں اس پر کلک کریں۔ افقی یا عمودی سمت کیلئے Direction کے اس بات میں کسی آپشن کا انتخاب کریں۔ چیک کرنا ڈیٹا لاک ہائس کو منتخب کریں۔

5۔ اس طرح اپنی پسند کی سٹیک کرنے کے چری دیو دیکھنے کیلئے Preview میں پر کلک کریں اور آخر میں OK میں پر کلک کریں۔ آپ دیکھیں گے کہ اینج کا کنارہ مطلوبہ مقام سے مڑ چکا ہو گا جیسا کہ شکل نمبر 10.9 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 10.9

آرٹ سٹریکس اپدائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

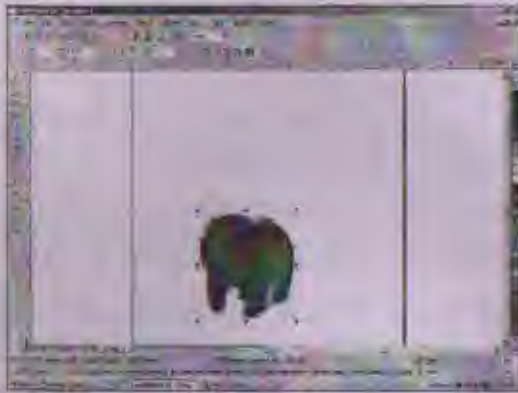
- 1- ایجنج کو منتخب کریں۔
- 2- Bitmaps مینو پر کلک کریں کرسمز کو Am Strokes پر لائیں جس سے آپ کے Am Strokes کے اسٹریکس کی ایک فہرست کھل جائے گی۔ یہ اسٹریکس آپ کی ایجنج کو ایسا بنا دیتے ہیں جیسے کہ وہ ہاتھ سے بنی ہوئی ہو۔ یہاں پر ہم Water Color اسٹریکٹ کا طریقہ استعمال بتائیں گے۔ اس اسٹریکٹ کو منتخب کرتے کیلئے کرسمز کو اس پر لا کر کلک کریں۔
- 3- Water Color ڈائلاگ باکس کھل جائے گا۔ سیٹنگ کرنے کے بعد پری ویو دیکھتے کیلئے Preview بٹن پر کلک کریں اور آخر میں OK بٹن پر کلک کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 10.40)۔



شکل نمبر 10.10

Blur اسٹریکٹ اپدائی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

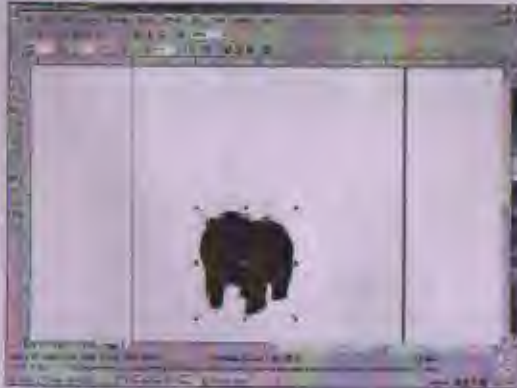
- 1- ایجنج کو منتخب کریں۔
- 2- Bitmaps مینو پر کلک کریں کرسمز کو Blur پر لائیں جس سے آپ کے سامنے Blur کے اسٹریکس کی ایک فہرست کھل جائے گی۔ Blur اسٹریکٹ سے ایجنج پر مختلف انداز میں وضو لایا جا سکتا ہے۔ یہاں پر ہم Radial Blur کا طریقہ استعمال بتائیں گے۔ اسے منتخب کرنے کیلئے کرسمز کو اس پر لا کر کلک کریں۔
- 3- Radial Blur ڈائلاگ باکس کھل جائے گا۔ اسٹریکٹ کی مقدار سیٹ کرنے کے بعد پری ویو دیکھتے کیلئے Preview بٹن پر کلک کریں اور آخر میں OK بٹن پر کلک کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 10.11)۔



شکل نمبر 10.11

رنگ میں تبدیلی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ایجنج کو منتخب کریں۔
- 2- Bitmaps مینو پر کلک کریں کرسمز کو Color Transform پر لائیں جس سے آپ کے سامنے Color Transform اسٹریکٹ کے اسٹریکس کی ایک فہرست کھل جائے گی۔ یہاں پر ہم Psychedelic کا طریقہ استعمال بتائیں گے۔ اسے منتخب کرنے کیلئے کرسمز کو اس پر لا کر کلک کر دیں۔
- 3- Psychedelic ڈائلاگ باکس کھل جائے گا۔ اس کا لیول سیٹ کرنے کے بعد پری ویو دیکھتے کیلئے Preview بٹن پر کلک کریں اور آخر میں OK بٹن پر کلک کریں۔ (دیکھیں شکل نمبر 10.12)۔



شکل نمبر 10.12

امیجز کو ڈسٹارٹ (Distort) کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ایچ کو منتخب کریں۔
- 2- Bitmaps مینو پر کلک کریں اگر ہر کو Distort پر لائیں جس سے آپ کے سامنے Distort کے ایکسٹنس ظاہر ہو جائیں گے جو کہ حقیقت میں ایچ کو توڑ چھوڑ کر اسے نئی شکل اسے دینے ہیں۔ یہاں پر ہم Wind کا طریقہ استعمال ہائیں گے جس سے لگے گا کہ ایچ پر ہوا کا گزر ہو رہا ہے۔ اسے منتخب کرنے کیلئے ہر کو اس پر لا کر کلک کریں۔
- 3- Wind ڈائلاگ باکس کھل جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 10.13)۔ ہوا کا زاویہ میٹ کرنے کیلئے Angle باکس میں مطلوبہ مقدار درج کریں۔ اسی طرح ہوا کی قوت اور شدت کا تعین کرنے کیلئے Strenth اور Opacity کے سامنے مقداریں درج کرنے کے بعد پری ویو دیکھنے کیلئے Preview بٹن پر کلک کریں اور آخر میں OK بٹن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 10.14)۔



شکل نمبر 10.13



شکل نمبر 10.14

Noise لٹیکٹ اپڈی کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- ایچ کو منتخب کریں۔
- 2- Bitmaps مینو پر کلک کریں Noise پر کو سرائیں اور Add Noise منتخب کریں۔ Add Noise ڈائلاگ باکس کھل جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 10.15)۔



شکل نمبر 10.15

- 3- Noise Type باکس میں لٹیکٹ کی قسم کا تعین کریں۔
- 4- Level اور Density سلائیڈز کو ڈریگ کرتے ہوئے ان کی میٹنگ کریں۔
- 5- OK بٹن پر کلک کریں۔
- 6- Color mode امیر یا سے کوئی رنگ منتخب کریں (دیکھیں شکل نمبر 10.16)۔



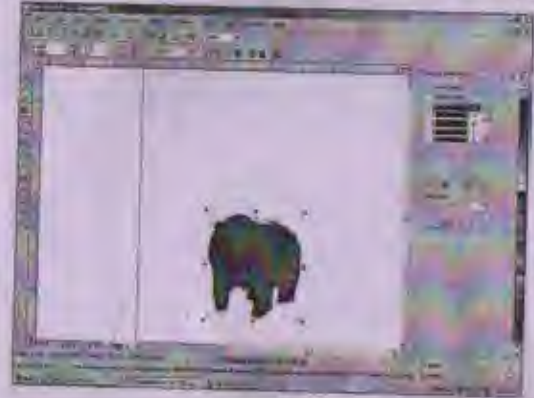
شکل نمبر 10.16

یہاں پر ہٹ سیپ اس جسٹریٹ کے حساب ہر ایک انکلیکٹ پر بحث کرنا ممکن نہیں ہے۔ لیکن انکلیکٹس کے ساتھ اپنے طور پر تجربات کریں۔

گلر ماسکنگ (Masking)

گلر ماسکنگ کے عمل سے انج میں سے کسی خاص رنگ کے پکسلز کو غائب کیا جاسکتا ہے۔ اس عمل کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں۔

1. انج کو منتخب کر لیں۔
2. Windows مینو پر کلک کریں اور Dockers پر لائیں اور Bitmap Color Mask نماظر کا انتخاب کریں جس سے Bitmap Color Mask کی ڈا کروئڈ کمپیوٹر کی سکرین پر ظاہر ہو جائے گی جیسا کہ شکل نمبر 10.17 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 10.17

3. Hide Color، نیچے یوٹن پر کلک کریں۔
4. Tolerance آپشن سے آپ یہ طے کر سکتے ہیں کہ کس حد تک بالکل درست رنگ کے پکسلز ختم کئے جائیں گے۔
5. اب Eyedropper آئیکن پر کلک کریں اور انج میں اپنے مطلوبہ رنگ پر کلک کریں۔ آپ دیکھیں گے کہ ڈا کروئڈ پر دو رنگ اوپر والی بار میں ظاہر ہو جائے گا۔
6. اگر آپ ان پکسلز کو ختم کرنا چاہتے ہیں تو Apply یوٹن پر کلک کریں۔ لیکن Apply یوٹن پر کلک کرتے سے پہلے ان رنگوں کے پکسلز کو غیر منتخب کر دیں جنہیں آپ ختم نہیں کرنا چاہتے۔
7. پہلے والی سٹنگ دو بار دہرائے کیلئے Remove Mask یوٹن پر کلک کریں۔

امیج جز کو چھوٹا/بڑا کرنا، گھمانا اور ترچھا کرنا
انج کو بھی عام اوپنٹ کی طرح چھوٹا/بڑا کیا ترچھا کیا یا گھمایا جاسکتا ہے۔ اس کا طریقہ استعمال آپ باب نمبر 4 میں دیکھ سکتے ہیں۔

امیج جز کو انکسپورٹ کرنا

کورل ڈرا 12 کے اندر آپ جو بھی ڈرائنگ بناتے ہیں وہ CDR فارمیٹ میں محفوظ ہوتی ہے۔ لیکن اگر آپ کو وی ڈرائنگ ویب کیلئے چاہئے تو آپ کو GIF یا پھر JPG فارمیٹ میں وہ ڈرائنگ ملنا ضروری ہے۔ کورل ڈرا 12 یہ خصوصیت رکھتا ہے کہ اس کے اندر اپنے والی ہر ڈرائنگ کو ان فارمیٹس میں محفوظ کیا جاسکتا ہے۔ ایسا کرنے کیلئے ان ڈرائنگ کو انکسپورٹ کرنا ضروری ہوتا ہے۔ ان فارمیٹس کے علاوہ کورل ڈرا PDF فارمیٹ میں بھی انکسپورٹ کر سکتا ہے جو کہ پرنٹنگ کیلئے قابل قبول فارمیٹ ہے۔ ذیل میں انکسپورٹ کا طریقہ بتایا گیا ہے۔

1. File مینو پر کلک کریں اور Export کا انتخاب کریں۔
2. Export (I) ٹیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 10.18 میں دکھایا گیا ہے۔ اس فولڈر کو منتخب کریں جس میں آپ اسے انکسپورٹ کرنا چاہتے ہیں۔



شکل نمبر 10.18

1. File of Type لسٹ سے اس فارمیٹ کا انتخاب کریں جس میں اسے انکسپورٹ کرنا چاہتے ہیں۔
2. اگر آپ صرف منتخب شدہ انکلیکٹس ہی انکسپورٹ کرنا چاہتے ہیں تو Selected Only چیک باکس کو منتخب کریں۔

5- File name کے سامنے اپنی فائل کا نام درج کریں اور آخر میں OK بٹن پر کلک کر دیں۔

باب نمبر 11

پیج لے آؤٹ

تعارف

کول ڈرا 12 اس لحاظ سے بھی انفرادیت رکھتا ہے کہ اس کے اندر نہ صرف بڑے کارڈز، دستر اور ٹائلز وغیرہ ڈیزائن کئے جاسکتے ہیں بلکہ نیوز ہیڈ، میگزین اور ویب سائٹز کیلئے بھی ڈیزائن آسانی سے بنائے جاسکتے ہیں۔ ابھی تک آپ نے ڈرائنگ کے حلقے پڑھا ہے اور اس سے اب آپ تقریباً ہر قسم کی ڈرائنگ کرنے کے قابل ہو جائیں گے۔ ڈرائنگ کے ساتھ ساتھ ڈرائنگ شیٹ کے حلقے بھی جاننا از حد ضروری ہے۔ کول ڈرا 12 کے اندر ڈرائنگ شیٹ کے مختلف سائز دستیاب ہوتے ہیں اور ان کے ساتھ ساتھ خود سے بھی میگزین کا سائز ترتیب دیا جاسکتا ہے۔ اس باب میں آپ ڈرائنگ شیٹ کو سیٹ کرنے کے بارے میں ہی سیکھیں گے۔

لے آؤٹ سائٹلز

کول ڈرا 12 میں شیٹ کے لے آؤٹ کے مختلف سائٹلز دستیاب ہیں۔ یہ آپ پر منحصر ہے کہ آپ کو کونسا سائٹل ورکار ہے۔ مثال کے طور پر اگر آپ کتاب تیار کرنا چاہتے ہیں تو آپ Book سائٹل کا انتخاب کریں گے اور اسی طرح اگر آپ لیٹر تیار کرنا چاہتے ہیں یا پھر کوئی اشتہار تیار کرنا چاہتے ہیں تو اس کیلئے Full Page کا انتخاب کریں گے۔ کول ڈرا میں دوسرے دستیاب آپشنز میں Booklet، Tent Card، Side-fold card اور Top-fold card وغیرہ شامل ہیں۔ ذیل میں دو طریقہ درج ہے جس کے ذریعے آپ شیٹ کالے آؤٹ تیار کر سکیں گے۔

1- مینو بار پر موجود Layout مینو پر کلک کریں اور Page Setup کا انتخاب کریں۔
Options ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔

2- بائیں جانب Page کی ڈیلی لسٹ میں سے Layout کا انتخاب کریں (دیکھیں شکل نمبر 11.1)۔

3- Layout کی لسٹ میں سے کوئی سائٹل منتخب کریں۔

4- اگر آپ صفحات کو آمنے سامنے سیدھ کرنا چاہتے ہیں تو Facing pages چیک باکس کو منتخب کریں۔



شکل نمبر 11.1

- 5- Start on کے بائیں میں Right side یا Left side کا انتخاب کریں۔ Start on کا بائیں صرف اس وقت مہیا ہوتا ہے جب Layout کے بائیں میں سے Full page یا Book سائل کا انتخاب کیا گیا ہوتا ہے۔

پیج کا سائز مقرر کرنا

پیج کا سائز مقرر کرنے کیلئے سب سے آسان طریقہ یہ ہے کہ ڈرائنگ ونڈو پر کسی خالی حصے پر کلک کریں جس سے پیج کے آؤٹ کی پراپٹی بار ظاہر ہوجاتی ہے۔ یہ پراپٹی بار No Selection کے نام سے ظاہر ہوتی ہے۔ اس کی وجہ یہ ہے کہ یہ صرف اس وقت ظاہر ہوتی ہے جب آپ نے کسی اوبجیکٹ کو منتخب نہ کیا ہو۔ اس کے ذریعے آپ پیج کے سائز میں رد و بدل کر سکتے ہیں بلکہ اور بہت ساری سب سے متعلقہ چیز کی جانچ بھی کر سکتے ہیں (دیکھیں شکل نمبر 11.2)۔ اس کے علاوہ Options ڈائیلاگ بائیں کے ذریعے بھی سائز میں رد و بدل کیا جاسکتا ہے۔ یہاں پر ہم Options ڈائیلاگ بائیں کے ذریعے پیج کا سائز سیٹ کرنے کا طریقہ دیکھیں گے۔



شکل نمبر 11.2

- 1- Layout مینو پر کلک کریں اور Page Setup کا انتخاب کریں جس سے Options ڈائیلاگ بائیں میں مل جائے گا۔
- 2- بائیں جانب Page کی ڈیپٹی لیٹ میں سے Size پر کلک کریں جس سے اس سے متعلق تفصیلات سامنے ظاہر ہوجائیں گی (دیکھیں شکل نمبر 11.3)۔



شکل نمبر 11.3

- 3- Paper کے بائیں میں کئی قسم کے سٹینڈرڈ سائز موجود ہوتے ہیں جن میں سے آپ کسی ایک کا انتخاب کر سکتے ہیں۔
- 4- اور اگر آپ اپنی پسند کا پیج سائز لگانا چاہتے ہیں تو Paper میں سے Custom کا انتخاب کریں اور Width اور Height کے بائیں میں مطلوبہ سائز لکھیں۔
- 5- Bleed کے بائیں میں وہ مقدار درج کریں جس سے پیج ٹھیک ٹھیک پرنٹ ایل اے ہو جائے۔
- 6- اگر آپ اپنے نمائے ہونے سائز کو محفوظ کرنا چاہتے ہیں تو Save Custom Page مینو پر کلک کریں جس سے اس کا ڈائیلاگ بائیں میں مل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 11.4 میں نظر آ رہا ہے۔ اس کو کوئی نام دے دیں اور OK مینو پر کلک کریں۔
- 7- Options ڈائیلاگ بائیں میں سیٹنگ عمل کرنے کے بعد آخر میں OK مینو پر کلک کریں۔
- 8- اس سیٹنگ کے تبادل کے طور پر پراپٹی بار پر موجود Paper Type/Size ڈراپ ڈاؤن لسٹ سے اپنا مطلوبہ پیج اور سائز منتخب کریں۔



فصل نمبر 11.4

ہیڈر کا اضافہ کرنا

آپ ایک فائل میں کئی ہیڈرز ڈال سکتے ہیں۔ ایسا کرنے کیلئے ذیل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں:

- 1- Layout مینو پر کلک کریں اور Insert Page کمانڈ کا انتخاب کریں جس سے Insert Page (یکسیں فصل نمبر 11.5)۔



فصل نمبر 11.5

- 2- نئے ہیڈر کا آپ اضافہ کرنا چاہتے ہیں انہی تعداد Insert page کے لسٹ باکس میں درج کریں۔
- 3- Before یا After آڈیشن منتخب کرنے سے اس بات کا تعین کریں کہ نئے ہیڈر موجود ہیڈر

سے پہلے آئیں گے یا بعد میں۔

- 4- ہیڈر کو لہجہ کم اور چوڑا کرنا یا زیادہ کرنے کیلئے Portrait ریڈیو بٹن منتخب کریں۔
- 5- ہیڈر کو چوڑا کرنا یا زیادہ اور لہجہ کم کرنے کیلئے Landscape ریڈیو بٹن منتخب کریں۔
- 6- Portrait اور Landscape کے درمیان براہ راست تبدیلی کرنے کیلئے Layout مینو پر کلک کریں اور Switch Page Orientation کمانڈ منتخب کریں۔ اگر ہیڈر Portrait ہو گا تو Landscape ہو جائے گا اور اگر Landscape ہو گا تو Portrait ہو جائے گا۔
- 7- Paper لسٹ سے ہیڈر منتخب کریں۔
- 8- Height اور Width ہائیکسز میں سے ہیڈر کا سائز متعین کریں۔
- 9- Drawing Units لسٹ سے اپنے ہیڈر کیلئے یونٹس کی ایکٹی منتخب کریں اور پھر OK بٹن پر کلک کریں۔

ہیڈر کا اضافہ کرنے کے بعد آپ کورل ڈرائنگز کے نچلے حصہ میں موجود ہیڈرز کے ٹیبل (Table) پر کلک کر کے ایک سے دوسرے ہیڈر میں چا سکتے ہیں۔

نئے ڈالے جانے والے ہیڈر کا نام بھی تبدیل کیا جاسکتا ہے اور انہیں ڈیپت بھی کیا جاسکتا ہے۔

ہیڈر کو ڈیپت کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Layout مینو پر کلک کریں اور Delete Page کمانڈ کا انتخاب کریں جس سے Delete Page (یکسیں فصل نمبر 11.6) میں نظر آ رہا ہے۔



فصل نمبر 11.6

- 2- مخصوص ہیڈر کو ڈیپت کرنے کیلئے Through to page جیسے باکس کو منتخب کریں اور اپنے

مطلوبہ سبج کے نمبر لکھیں۔ آخر میں OK بٹن پر کلک کریں۔

سبج کا نام تبدیل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Layout مینو پر کلک کریں اور Rename Page کمانڈ کا انتخاب کریں جس سے Rename Page ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 11.7 میں نظر آ رہا ہے۔



شکل نمبر 11.7

- 2- Page name باکس میں سبج کا نام لکھیں اور OK بٹن پر کلک کریں۔

بیک گراؤنڈ کے رنگ کا تعین کرنا

آپ بچ کی بیک گراؤنڈ کا رنگ تبدیل کر سکتے ہیں۔ اس کے علاوہ بیک گراؤنڈ پر کوئی ایجنٹ بھی سیٹ کر سکتے ہیں۔

بیک گراؤنڈ کا رنگ تبدیل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Layout مینو پر کلک کریں اور Page Background کمانڈ کا انتخاب کریں۔
- 2- Options ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ دائیں جانب Page کی ڈریسٹ میں Solid بٹن پر کلک کریں اور کھڑے پینٹ میں سے کسی رنگ کا انتخاب کریں۔ آخر میں OK بٹن پر کلک کریں۔

بیک گراؤنڈ پر ایجنٹ سیٹ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- Layout مینو پر کلک کریں اور Page Background کمانڈ کا انتخاب کریں۔
- 2- Options ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ دائیں جانب Page کی ڈریسٹ میں موجود Background بٹن پر کلک کریں۔



شکل نمبر 11.8

- 3- Bitmap ڈائیلاگ بٹن پر کلک کریں اور Browser بٹن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 11.9) جس سے Import ڈائیلاگ باکس کھل جائے گا۔ اب مطلوبہ بیک پر جا کر کوئی ایجنٹ منتخب کریں۔



شکل نمبر 11.9

- 4- اگر آپ Linked آپشن منتخب کرتے ہیں تو جو تبدیلیاں آپ سروس فائل پر کریں گے وہ ایک گراؤنڈ پر موجود ایجنٹ پر بھی ظاہر ہوں گی۔
- 5- اگر آپ Embedded آپشن منتخب کرتے ہیں تو سروس فائل پر ہونے والی تبدیلیاں ایک گراؤنڈ ایجنٹ پر واقع نہیں ہوں گی۔
- 6- اگر آپ بیک گراؤنڈ کو پرنٹ اور ایکسیپورٹ ہونے کے قابل بنانا چاہتے ہیں تو Print and

export background چیک بائیں منتخب کریں۔

7- اگر آپ چاہتے ہیں کہ کور لٹرائیج کو بیچ میں فن کرنے کیلئے بائیں کرے یا کائے تو Default Size آپشن منتخب کریں۔

8- بیچ میں بیچ کا سائز متعین کرنے کیلئے Custom Size آپشن منتخب کریں اور H اور V باکسز میں سائز کا تعین کریں۔

بیک گراؤنڈ کو ختم کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Layout مینو پر کلک کریں اور Page Background کمانڈ کا انتخاب کریں۔

2- No Background ریڈیو بٹن پر کلک کریں اور OK بٹن پر کلک کریں۔

بیچ کا پارڈر غائب کرنا

بیچ کا پارڈر ڈرائنگ وڈو سے غائب کیا جاسکتا ہے۔ اس کیلئے مندرجہ ذیل طریقے پر عمل کریں:

1- Tools مینو پر کلک کریں اور Options کمانڈ کا انتخاب کریں جس سے Options ڈائیلاگ کھل جائے گا۔

2- بائیں جانب لسٹ میں Page پر کلک کریں جس سے Page کی پراپرٹی ٹیٹ ظاہر ہو جائے گی (دیکھیں شکل نمبر 11.10)۔



شکل نمبر 11.10

3- دائیں طرف موجود Show page border چیک باکس کو منتخب کریں جس سے بیچ کا پارڈر

ظاہر ہو جائے گا جیسا کہ شکل نمبر 11.11 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 11.11

4- Show printable area چیک باکس منتخب کریں جس سے وہ علاقہ ظاہر ہو جائے گا جسے پرنٹ کیا جاسکتا ہے (دیکھیں شکل نمبر 11.11)۔

5- Show bleed area چیک باکس منتخب کریں جس سے ڈرائنگ وڈو پر بلیڈ اور قلمی پرنٹ ایریا ظاہر ہو جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 11.11)۔

خاص صفحات پر جانا

جب آپ کی فائل میں ایک سے زائد صفحات ہوں تو کوئی ڈرائنگ ایریا بہت سہیا کرتا ہے کہ آپ جس بیچ پر چاہیں ملے جائیں۔ اس کیلئے فائل میں ویسے کے طریقے پر عمل کریں:

1- Layout مینو پر کلک کریں اور Go to Page کمانڈ کا انتخاب کریں۔ Go to Page ڈائیلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 11.12)۔



شکل نمبر 11.12

2- Go to Page: باکس میں اپنے مطلوبہ پیج کا نمبر درج کرنا OK بٹن پر کلک کرنا۔

3- اس کے متبادل کے طور پر آپ ڈرائنگ ونڈو پر نظر آنے والے پیج کے نمبر پر کلک کر کے بھی کسی مخصوص پیج پر جا سکتے ہیں۔

4- پیج کے نمبر کے ساتھ آپ کو کچھ مزید نشانات بھی نظر آ رہے ہونگے۔ اس پورے ایریا کو (اگروٹ لیوی گیلر (Document Navigation) کہا جاتا ہے۔ لیبل نمبر 11.1 میں ان آئیکنز کی وضاحت کی گئی ہے۔

لیبل نمبر 11.1 ڈاگروٹ لیوی گیلر میں موجود آئیکنز کی وضاحت

| آئیکن | نام | وضاحت |
|-------|-------------|------------------------------------|
| 1 | First Page | ڈاگروٹ میں پہلے پیج پر جانے کیلئے۔ |
| 2 | Forward one | ایک پیج آگے جانے کیلئے۔ |
| 3 | Back one | ایک پیج پیچھے جانے کیلئے۔ |
| 4 | Last Page | آخری پیج پر جانے کیلئے۔ |
| | Page tab | پیج ٹیب |

باب نمبر 12

پرینٹنگ

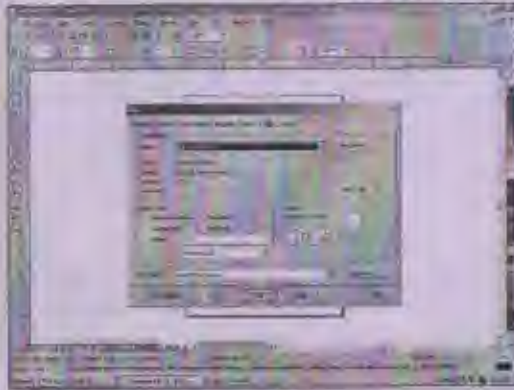
تعارف

کسی بھی ڈرائنگ کو مکمل کر لینے کے بعد آپ ضرور چاہیں گے کہ اس کا پرنٹ آؤٹ بھی لیجئے جسے آپ مزید کاموں کیلئے استعمال کر سکیں۔ کوئل ڈرائنگ 12 میں پرینٹنگ کا سارا سامان موجود ہے۔ اس آپ کے پاس ایک محدود پرینٹ ضرور ہونا چاہیے۔ اس کے بغیر پرینٹنگ کا مکمل نہیں ہو سکتا۔ اس باب میں ہم آپ کو پرینٹنگ کے تمام عمل سے روشناس کرائیں گے۔

پرینٹر کا انتخاب کرنا

پرینٹر کو منتخب کرنے کیلئے ایل میں دیئے گئے طریقے پر عمل کریں:

- 1- Fill میٹو پر کلک کریں اور Print کاڈ کا انتخاب کریں جس سے Print ڈائیلاگ باکس ظاہر ہو جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 12.1)۔



شکل نمبر 12.1

- 2- General ٹیب پر کلک کریں اور Name لسٹ باکس میں سے مطلوبہ پرینٹر کا انتخاب کریں۔
- 3- Print range کے ایریا میں مندرجہ ذیل آپشنز ہوتے ہیں:
Current document: اپنے ڈاگروٹ میں موجود تمام پیجز کو پرنٹ کرنے کیلئے اس آپشن پر بٹن پر کلک کریں۔

Current Page: اپنے ڈاکومنٹ میں صرف ایکلوہج (جس صفحہ پر اس وقت آپ موجود ہیں) کو پرنٹ کرنے کیلئے اس ریڈیو بٹن پر کلک کریں۔

Pages: اگر آپ پیجز کی کوئی مخصوص رینج (مثلاً 50) کے ڈاکومنٹ میں پہلے صفحہ سے لیکر جنہوں صفحہ تک) پرنٹ کرنا چاہتے ہیں تو ریڈیو بٹن منتخب کریں اور ٹیکسٹ باکس میں رینج ٹائپ کریں۔ پہلے اور آخری صفحہ کے نمبر کے درمیان ہائیکسن (-) ڈالیں جیسے کہ 20-1۔

Documents: اگر آپ ایک سے زیادہ ڈاکومنٹس کو اکٹھا پرنٹ کرنا چاہتے ہیں تو اس ریڈیو بٹن پر کلک کریں۔

Selection: صرف منتخب شدہ اوہجیکٹ کو پرنٹ کرنے کیلئے۔

4- **Copies** کے ایریا میں مندرجہ ذیل آپشنز ہوتے ہیں:

Number of Copies: اس ٹیکسٹ باکس میں وہ تعداد لکھیں جتنی کاپیاں آپ ڈاکومنٹ کی پرنٹ کرنا چاہتے ہیں۔

Collate: یہ آپشن اس بات کا تعین کرتا ہے کہ ایک سے زیادہ کاپیاں کیسے پرنٹ ہوں گی۔ مثال کے طور پر اگر آپ کے ڈاکومنٹ میں چار پیجز ہیں اور آپ ان چاروں پیجز کی دو کاپیاں پرنٹ کرنا چاہتے ہیں تو Collate آپشن کو منتخب کرنے سے پہلے تمام پیجز پرنٹ ہوں گے یعنی 1، 2، 3 اور 4 اور پھر دوسری کاپی بھی اسی ترتیب سے پرنٹ ہوگی۔ اگر آپ Collate چیک باکس کو منتخب نہیں کرتے ہیں تو پہلے صفحہ نمبر 1 کی دو کاپیاں پرنٹ ہوں گی پھر صفحہ نمبر 2 کی دو کاپیاں اور اسی طرح یہ سلسلہ چلتا رہے گا۔ کاپیوں کے سیٹ بنانے کیلئے بعد میں آپ کو انہیں خود سے منظم کرنا پڑے گا۔

5- مطلوبہ تبدیلیاں کرنے کے بعد پرنٹ کیلئے Print بٹن پر کلک کریں۔

پرنٹنگ کرتے وقت لے آؤٹ سٹائلز استعمال کرنا

کورل ڈرائیو 12 میں پرنٹنگ کرتے وقت لے آؤٹ (Layout) سٹائلز کا استعمال بھی کیا جاسکتا ہے۔ لے آؤٹ آپشنز کو منتخب کرنے کیلئے مندرجہ ذیل طریقے پر عمل کریں:

1- کسی اوہجیکٹ کے ساتھ ایک یا زائد آؤٹ لائن فیکٹ فریم بنائیں۔

2- **File** مینو پر کلک کریں اور **Print** کا انتخاب کریں۔ **Print** ڈائیلاگ باکس کھل جائیگا۔

3- **Layout** ٹیب پر کلک کریں جس سے اس کی پراپرٹی شیٹ ظاہر ہو جائے گی جیسا کہ شکل نمبر 12.2 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 12.2

4- اپنے ڈاکومنٹ کو بغیر کسی تبدیلی کے "جو ہے جیسے ہے" کی بنیاد پر پرنٹ کرنے کیلئے **As in document** ریڈیو بٹن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 12.3)۔



شکل نمبر 12.3

5- اگر آپ چاہتے ہیں کہ اسی صفحہ کا پرنٹ پرنٹ ہو جائے تو **Fit to page** ریڈیو بٹن پر کلک کریں (دیکھیں شکل نمبر 12.4)۔

6- اپنی ذاتی سسٹم کی بنیاد پر امیجز کو پرنٹ کرنے کیلئے **Reposition images to** ریڈیو بٹن پر کلک کریں اور مندرجہ ذیل سسٹم کی بنیاد پر (دیکھیں شکل نمبر 12.5)۔

Position: یہاں پر آپ کے ڈاکومنٹ کی صفحہ کے بائیں طرف اور اوپری طرف کی پوزیشن ظاہر ہوتی ہے۔



شکل نمبر 12.4

Size: جیسا پر آپ پرنٹ ہونے والے ایریا (تکامل ڈاکومنٹ) کا سائز ظاہر ہوتا ہے۔
Scale factor: یہاں پر پرنٹ ہونے والے ایریا کا سائز فیصد میں ظاہر ہوتا ہے۔



شکل نمبر 12.5

ڈاکومنٹ کو ٹکڑوں میں پرنٹ کرنا

اگر آپ کی ڈرائنگ بہت بڑی ہے اور آپ کا پرنٹر اتنا بڑا کاغذ پرنٹ نہیں کر سکتا تو آپ اسے ٹکڑوں کی شکل میں پرنٹ کر سکتے ہیں۔ اس نیچے کو استعمال کرنے سے کورل ڈرا آپ کے ڈاکومنٹ کو ٹائل (Tile) کرتا ہے۔ اس کے بعد آپ ان ٹائلز کو پرنٹ کر سکتے ہیں اور پورا ڈاکومنٹ حاصل کرتے کیلئے انہیں جوڑ سکتے ہیں۔

پرنٹ کو ٹائل کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

- 1- File مینو پر کلک کریں اور Print... کیلئے چلیں۔
- 2- Layout ٹیب پر کلک کریں۔
- 3- Print tiled pages چیک باکس منتخب کریں۔ یہ آپشن آپ کو بڑے ڈاکومنٹ کو ایک سے زیادہ کاغذوں پر پرنٹ کرنے کی اجازت دیتا ہے جنہیں بعد میں اکٹھا کر کے جوڑا جاسکتا ہے۔ مندرجہ ذیل لسٹ باکسز میں مقداریں ٹائپ کریں:
- Tile overlap:** اس میں اسٹے انچ نکالیں جو آپ ہر ٹائل پر زیادہ پرنٹ کرنا چاہتے ہیں۔
- % of page width:** اس میں پیج کی پورائی فیصد میں متعین کریں جتنی ٹائلز پر پرنٹ ہوگی۔
- # of tiles:** اس میں پیج پر اتنی اور موٹی ٹائلز کی تعداد کا تعین کریں۔
- 4- Tiling marks چیک باکس پر کلک کریں۔ اس سے ٹائلز پر ڈاکومنٹ کے نشانات بھی پرنٹ ہوں گے جن سے بعد میں ٹائلز کو باہم جوڑتے میں آسانی ہوگی۔
- 5- Print Preview آپشن پر کلک کریں جس سے آپ کو ڈاکومنٹ کا ٹائلوں کی شکل میں پری ویو دکھائی دے گا جیسا کہ شکل نمبر 12.6 میں دکھایا گیا ہے۔



شکل نمبر 12.6

پرنٹ مسائل استعمال کرنا

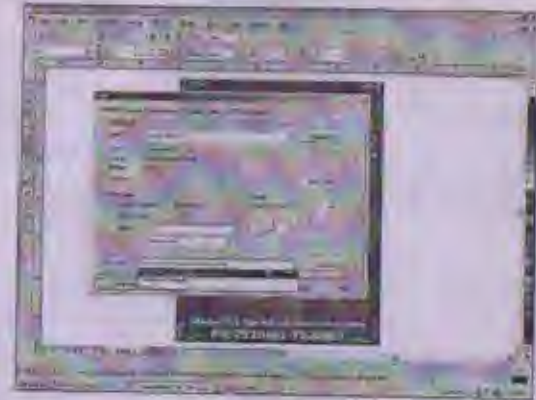
پرنٹ مسائل پرنٹنگ کے کھوکھلے شہد آپشنز کا مجموعہ ہوتا ہے۔ ہر پرنٹ مسائل علیحدہ فائل ہوتا ہے۔ آپ پرنٹ مسائل کو ایک کیپیئر سے دوسرے میں منتقل کر سکتے ہیں پرنٹ مسائل کا ایک آپ

(Backup) لے سکتے ہیں اور مخصوص ڈاکومنٹ سے تعلق رکھنے والے سائیکلو کو اس فولڈر میں رکھ سکتے ہیں جس میں بذات خود ڈاکومنٹ موجود ہے۔

آپ کوئی پرنٹ سائیکل منتخب کر سکتے ہیں یا کسی پرنٹ سائیکل میں تبدیلیاں کر سکتے ہیں اور پھر ان تبدیلیوں کو محفوظ کر سکتے ہیں۔ آپ پرنٹ سائیکلو کو ڈیٹ بھی کر سکتے ہیں۔
کوئی پرنٹ سائیکل منتخب کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- File مینو پر کلک کریں اور Print کا انتخاب کریں۔ Print (ایک) بکس کھل جائے گا۔

2- Print Style لسٹ بکس سے کوئی پرنٹ سائیکل منتخب کریں (دیکھیں شکل نمبر 12.7)۔



شکل نمبر 12.7

پرنٹ سائیکل کو محفوظ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- Print (ایک) بکس میں Save As بٹن پر کلک کریں۔

2- Save Setting As (ایک) بکس کھل جائے گا (دیکھیں شکل نمبر 12.8)۔

3- Save in لسٹ بکس سے وہ فولڈر اور فولڈر منتخب کریں جس میں آپ پرنٹ سائیکل کو محفوظ کرنا چاہتے ہیں (دیکھیں شکل نمبر 12.8)۔

4- File name لسٹ بکس میں فائل کا نام ٹائپ کریں۔

5- Save بٹن پر کلک کریں۔

پرنٹ سائیکل کو ختم کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- File مینو پر کلک کریں اور Print Preview کا انتخاب کریں۔



شکل نمبر 12.8

2- کوئی پرنٹ سائیکل منتخب کریں۔

3- ممتنی کے نشان (+) پر کلک کریں۔

فائل میں پرنٹ کرنا

Print to file آپشن کے ذریعے آپ ایک ایسی فائل بنا سکتے ہیں جسے بعد میں کسی منتخب شدہ آؤٹ پٹ ڈیوائس پر ڈاؤن لوڈ کیا جاسکتا ہے۔

فائل میں پرنٹ کرنے کیلئے مندرجہ ذیل عمل کریں:

1- File مینو پر کلک کریں اور Print کا انتخاب کریں۔

2- General ٹیب پر کلک کریں۔

3- Print to File چیک بکس کو منتخب کریں۔ فلاحی آؤٹ پٹ پر کلک کریں اور مندرجہ ذیل آپشنز میں سے کوئی ایک آپشن منتخب کریں:

Single File: تمام پیجز کو ایک واحد فائل میں پرنٹ کرتا ہے۔

Pages to separate files: ہر ایک کو پیج کو فائل میں پرنٹ کرتا ہے۔

Plates to separate files: پلیٹس کو پیج کو فائلوں میں پرنٹ کرتا ہے۔

4- OK بٹن پر کلک کریں۔

پیارے دوستوں کورل ڈرا 12 کی یہ الیکٹرانک کتاب آپ کی خدمت میں آئی ٹی دنیا ڈاٹ کام (www.itdunya.com) کی طرف سے پیش کی جا رہی ہے۔

امید ہے یہ آپ سب کو پسند آئیگی۔۔۔ اور انشاء اللہ یہ آپ کے علم میں اضافے کا باعث بنے گی۔

کچھ آئی ٹی دنیا ڈاٹ کام کے بارے میں: آئی ٹی دنیا ڈاٹ کام

پاکستان میں اردو زبان میں مفت IT کی تعلیم دے رہی

ہے۔ یہ ویب سائٹ ایک فورم کی شکل میں کام کر رہی ہے۔ اس

کی بہترین ماحول کی وجہ سے اب تک ہزاروں ممبرز یہاں

پر سیکھنے اور سیکھانے کے عمل کو جاری رکھے ہوئے ہے۔

آئی ٹی دنیا ڈاٹ کام کا پیغام: ہمارا پیغام آئی ٹی سے منسلک افراد

سے یہی ہے کہ وہ آئی ٹی دنیا ڈاٹ کام پر آئے۔ اور آئی ٹی کے

حوالے سے اردو زبان کے ترقی میں اہم کردار ادا کریں۔۔۔ اس

سے نہ صرف اردو زبان کی مقبولیت میں اضافہ ہوگا بلکہ وہ

اپنے علم سے بہت سارے لوگوں کی زندگیوں میں روشنی ڈال

سکتے ہیں۔

آپ سب سے درخواست ہے کہ ITDunya.com کو اپنے تمام

دوستوں اور رشتہ داروں سے ضرور شیئر کریں۔ تاکہ وہ

بھی اس فیملی کا حصہ بن سکیں۔

آپ سب کا بہت بہت شکریہ۔۔۔